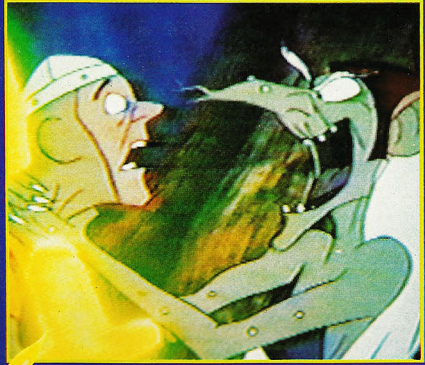
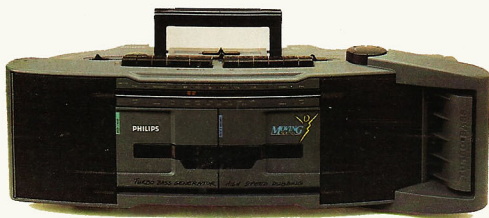
3451 - Ed. 13 - Cr$ 6.500,00
AÇÃO GAMES
323 DICAS
EDITORA AZUL
MEGA
CARMEN SANDIEGO
NOVOS JOYSTICKS
SUPER NES
BAZUCA
CONTRA
THE FLINTSTONES
STAR TREK (NINTENDO)
ASTERIX (MASTER SYSTEM)
e mais 21 jogos INÉDITOS
DRAGON'S LAIR II
A SENSAÇÃO DOS ARCADES ATÉ O FINAL!
GRÁTIS
ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO COM OS MELHORES JOGOS
AÇÃO GAMES 1 ano
PARTICIPE
VEM AÍ O CAMPEONATO AÇÃO GAMES

PHILIPS

# O FEITICEIRO DA MINHA TRIBO TEM UM BOTÃO BASS BOOST.

AW 7110

Qualquer tribo fica enfeitiçada com essa máquina mágica de som. Você pode estranhar o nome. Não é Touro Sentado nem Águia Corajosa. É Carrier, da tribo Moving Sound. Bravos guerreiros da Philips capricharam no design e entenderam o lema da floresta: é preciso ser rápido. Assim, o Carrier copia fitas rápido como uma flecha ou uma lebre escapa do grande lobo. Foi esculpido para a tribo usar também como um totem, em pé. E por causa da potência e do Turbo Bass Generator acaba de ser batizado na aldeia: seja bem-vindo, Voz de Trovão.

MOVING SOUND

THE SOUND OF ALL TRIBES

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

**Diretor Superintendente:** Angelo Rossi

**Diretor de Divisão:** Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

**Redatora-chefe:** Regina Giannetti
**Editora:** Belinda Santos
**Editora de Arte:** Sônia Regina Aversa
**Diagramador:** Celso Gama, João Ailton O. Andrade
**Assistente de Redação:** Érica Luísa Assan Câmara
**Colaboradores: Arte** - Ely Ana Manso Bastos, Silene Pereira de Miranda. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ennio Brauns, Ivan Carneiro, J. Santana, Plinio Borges, Rose Miranda. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Sérgio Carreiras, Spacca, Tony de Marco. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Schultz. **Texto** - Déborah Peleias, Israel do Vale Neto. **Correspondente internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

**Diretor:** Claudio Martins
**Gerente:** Rosangela Cassilio
**SP-Contatos:** Claudia Solano, Ronaldo Liparelli
**RJ-Contato:** Mônica Campos
**Coordenadores:** José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

**Diretora:** Vera Helena Mirandez Gomes
**Gerente de Produto:** Adriana Grancini
**Gerente de Promoções:** Fábio Bueno

EDITORA AZUL

**PUBLICIDADE**
**Diretor do Rio de Janeiro:** Eduardo Rosa

**COMUNICAÇÃO:**
**Diretor:** Rogerio Rahier
**SERVIÇOS EDITORIAIS**
**Azul Press-Gerente:** Benjamin S. Gonçalves
**Estúdio Fotográfico-Gerente:** Fábio Cabral
**Abril Press-Gerente:** Judith Baroni
**Depto. de Documentação-Gerente:** Suzana Camargo
**Correspondentes:** Ana Maria Bahiana, José Emílio Rondeau (Los Angeles)

**Diretor Administrativo e Financeiro:** Pedro Frazão
**Diretora Responsável:** Liége de Lima Dória Castelli

**AÇÃO GAMES** é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: maio/92. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

**ANER** **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222 **IVC**

**Fotolito:** Grafcolor Reproduções Gráficas LTDA.
**IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.**


# START

SUPER NES · NINTENDO · GAME BOY · MEGA · MASTER · GAME GEAR · PC · MSX · ARCADE

**DRAGON'S LAIR II**
Mostramos pra você, com exclusividade, a história completa do melhor jogo de arcade já criado **pág. 54**

**CARMEN SANDIEGO**
Neste game de espionagem da Eletronic Arts para o Mega, você vai solucionar crimes praticados em países e épocas diferentes **pág. 34**

**CONTRA**
O clássico de combate da Konami ganhou uma versão chocante para o Super NES. Confira **pág. 20**

## ESTRATÉGIA



## LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS



## DICAS



## LANÇAMENTOS NACIONAIS

# CARTAS

**PILOTA** Pude notar, pelos recordes, dicas de leitores, cartas e pilotos, que na revista só existe a participação masculina. Não existe nenhuma menina ocupando esses espaços. Assim, gostaria de colocar-me à disposição de vocês caso queiram uma garota na função de piloto.

**HELOISE GILDEMEISTER**
**Curitiba, PR**

*Ficamos muito agradecidos pela sua disposição em colaborar conosco, Heloise, e estamos de páginas abertas para seus recordes, dicas e opiniões. Espero que a sua atitude incentive outras garotas — afinal, a AÇÃO GAMES não é nenhum Clube do Bolinha. Só não podemos prometer chamá-la para ser pilota, pois nossa equipe está completa e não temos previsão para substituições no momento.*

**GAME GENIE** Desde agosto, quando foi publicada a matéria sobre o Game Genie da CCE, não consigo encontrar o aparelho. Será que ele foi proibido também no Brasil. como aconteceu nos Estados Unidos?

**ALEXANDRE C.C. MARQUES**
**Rio de Janeiro, RJ**

*De fato, Alexandre, houve um grande atraso no lançamento do Game Genie. Mas a partir do mês de março o acessório começou a chegar às lojas de todo o Brasil. Ligue para a CCE, fone 857-3144, Departamento Comercial, e o pessoal de lá informará onde encontrar o Game Genie em sua cidade.*

O Game Genie funciona com os jogos do Phantom?

**RODRIGO SCHEEREN**
**Roque Gonzales — RS**

*Os jogos da Gradiente para o Phantom são compatíveis com o Nintendo americano. Portanto, teoricamente, devem funcionar perfeitamente com o Game Genie. Mas como estas questões de compatibilidade são sempre uma caixinha de surpresas, é bom testar antes.*

**INTERFERÊNCIA** Quando ligo meu Mega Drive japonês (transcodificado) na tevê, causo uma grande interferência nas televisões do meu prédio. Por quê?

**ADRIANO J.B. DE MELO**
**Recife, PE**

*Provavelmente, o sinal do seu videogame está entrando pela antena coletiva do prédio. Você já experimentou desconectar o fio da antena coletiva, ao jogar com seu Mega Drive? Faça esse teste. Se não resolver, o melhor é chamar um técnico — sua tevê deve estar sofrendo o fenômeno Poltergeist.*

**COMPETIÇÃO** AÇÃO GAMES está dando pouco espaço para os jogos de Mega Drive e tem um preço muito alto. Se continuar assim, vou comprar só a Supergame.

**BRUNO SÁ**
**Salvador, BA**

*Respeitamos o trabalho dos nossos concorrentes e, acima de tudo, respeitamos o direito de as pessoas escolherem esta ou aquela revista. Desde o seu início, AÇÃO GAMES é uma revista pra quem quer estar bem informado sobre tudo o que rola no mundo dos games — por isso, fala dos principais sistemas do mercado. Ao falar de 8 sistemas, obviamente os espaços para cada um são menores dos que os disponíveis em revistas como a que você citou. Para compensar, procuramos prestar o melhor serviço possível aos nossos leitores. Qual foi a primeira revista a descobrir o truque das mil faces de Sonic? Quem deu a melhor estratégia sobre o Quack Shot, o Toe Jam & Earl, o Pit Fighter e tantos outros? O que nos falta em quantidade, Bruno, nós compensamos com a qualidade. E para manter a qualidade é preciso ter uma equipe de alto nível, computadores e recursos tecnológicos os mais modernos possíveis. São esses os elementos que compõem o preço de uma revista. Escolha a publicação que lhe parecer melhor, mas não estranhe se os seus amigos que lêem AÇÃO GAMES começarem a ficar mais bem informados do que você.*

**GAME GEAR** Quando será lançado no Brasil o Tuner para o Game Gear? Qual será seu preço? O que acontece se eu comprar este adaptador nos EUA?

**PAULO JÁBALI**
**Ribeirão Preto, SP**

*A Tec Toy lançará o adaptador que transforma o Game Gear em tevê no mês de junho, mas ainda não definiu qual será o seu preço. Nos Estados Unidos o Tuner custa aproximadamente 120 dólares. Mas atenção: se você usar o adaptador americano no seu Game Gear, as imagens de tevê serão em preto-e-branco. Isso é porque, nos Estados Unidos, as emissoras usam o padrão de cores NTSC nas transmissões de tevê enquanto no Brasil usa-se o Pal-M.*

**CLASSIFICAÇÃO** Gostaria de sugerir a vocês que analisassem os jogos sob outro ponto de vista — e não apenas nos critérios Som, Gráficos e Desafio. Seria importante colocar mais opiniões sobre o jogo, ou quem sabe as notas que os seus pilotos dão pra eles.

**DAVID M. FURLAN**
**Campinas, SP**

*Você já deve ter notado, David, que introduzimos o conceito Diversão em nossa cotação de jogos. O objetivo disso é transmitir ao leitor uma noção do quanto o jogo é legal, divertido, gostoso de jogar. São os próprios pilotos que dão a classificação do jogo — assim já temos a opinião deles. Esperamos que o novo critério ajude ainda mais nossos leitores a escolher seus futuros jogos.*

**AÇÃO GAMES**
*Seção de CARTAS*
*Av. Nações Unidas, 5777,*
*3.º andar - São Paulo, SP*
05479

# Se na sua cidade não tem lojas Progames, associa-se a CAP.

CAP é a Central de Atendimento Progames. Nela você terá direito a utilizar a Central de Consultas para tirar suas dúvidas sobre games e consoles. Vai poder usar seus cartuchos e consoles na compra de novos dentro da Bolsa de Negócios. Receberá três edições gratuitas do Informativo Progames e ficará por dentro das mais recentes novidades do mundo dos games.

Filie-se a CAP. Remeta Cr$ 35.000,00 em cheque ou vale postal em nome da Progames (preço válido até 15/06/92). Você receberá sua carteirinha de sócio, juntamente com o folheto explicativo sobre o funcionamento da CAP.

# Se na sua localidade não tiver Progames, seja nosso franqueado.

Dê um rumo certo à sua vida, fazendo tudo certo.

Entre no mercado certo: o de videogames vem se expandindo rapidamente no Brasil e no resto do mundo, com projeção de crescimento ainda por muitos anos.

No momento certo: ele está na sua fase inicial.

Fazendo o investimento certo: de US$17.000 a US$30.000, com retorno do capital aplicado entre 8 e 10 meses.

Da forma certa: utilizando franquia Progames, que proporciona segurança ao negócio pelo prestígio da sua marca líder e pela experiência acumulada em mais de 20 lojas.

## Estas são as lojas que têm padrão Progames de atendimento.

**São Paulo:**
- **Lapa** - Rua Pio XI, 656 - Fone: (011) 831-0444
- **Santana** - R. Voluntários da Pátria, 3229 - Tel: 950-6329
- **V. Formosa** - Rua Aracê, 213
- **Tatuapé** - R. Serra do Japi, 766 - Tel: 941-9957
- **P. Continental** - Av. Antonio S. Noschese, 127
- **Pirituba** - Rua Benedito de Andrade, 224

**Guarulhos** Av. Paulo Faccini, 525 - 1º and. - Tel: 209-0971
**Santo André** R. Pe. Manoel de Paiva, 120 - Tel: 440-9398
**S. B. do Campo** Rua Municipal, 446 - Tel: 458-2882
**S. C. do Sul** Rua Amazonas, 898 - Tel: 441-9429
**Bragança Paulista** R. Dr. Cândido Rodrigues, 230 - Tel: 433-0998
**Franca** Rua Comandante Salgado, 1455
**S. J. dos Campos** Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
**Campinas** Av. Andrade Neves, 1656 - Tel: 41-6828
**Rio de Janeiro** **Tijuca** - R. Major Ávila, 242 - Lj. F - Tel: (021) 264-8336
**Brasília** SCLN 313 - Bl. E - Lj. 64 - Tel: (061) 274-3311
**Salvador** R. Araújo Pinho, 523 - Tel: (071) 336-5552
**João Pessoa** **Tambaú** - Av. Négo, 200 - Sl. 112 - Tel: (083) 226-2369
**Campo Grande** R. P. Celestino, 1717 - Tel: (067) 624-5334
**Cuiabá** Av. Isaac Povoas, 1217 - Tel: (065) 624-7112
**Vitória** **Praia do Canto** - R. Aleixo Neto, 1490 - Lj. 1 - Tel: (027) 225-0639

**PROGAMES CUPOM RESPOSTA**

Para aqueles que residem onde não há loja progames, recorte e envie para a R. Pio XI, 656 - CEP 05060 - São Paulo - SP.

Nome ..........................................

End. ..........................................

Município ......................UF ......................

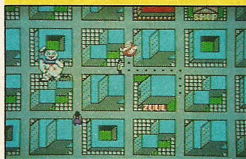
CEP ..........................................

Envie anexo cheque ou vale postal no valor de Cr$35.000,00 nominal a Progames.

## THE SIMPSONS: BART VS SPACE MUTANTS (Nintendo)

Esse jogo tem Continue? Preciso de algumas dicas para a segunda e terceira fases.

**MATHEUS D.P. RIBEIRO**
**Passa Quatro, MG**

*Infelizmente, Matheus, Bart Simpson recusa-se a dar-lhe outra chance. Dançou, tem de dar Reset e começar de novo. Os macetes para as fases que você pediu são tantos que gastariam muitas páginas. Assim dê uma olhada em nossa edição número 3, de julho/91, onde há uma superestratégia com oito páginas só sobre esse jogo. Você vai deitar e rolar.*

## GHOSTBUSTERS (Nintendo)

Esse jogo tem Continue? Como posso obtê-lo? Como chegar mais rápido ao 22.º andar e enfrentar o Gozer?

**EVANDRO J. MASSON**
**Itumbiara, GO**

*Esse jogo não tem Continue, Evandro, nem seleção de fases, passwords ou outro truque para facilitar. Sendo assim, a estratégia que você deve seguir é procurar ganhar o máximo de dinheiro que puder e equipar-se até os dentes. O único meio de chegar ao Gozer é na raça mesmo. Não o enfrente sem estar com o Anti Ghosts Suit e Ghost Food, pois com esses itens suas chances serão melhores. Enfrentando o Gozer, ignore o Homem de Marshmallow e atire nas pernas do vilão com Hyper Beam. Boa sorte.*

## SIMCITY (PC)

Como diminuir os Housing Costs? E quanto aos problemas de poluição? Qual o esquema ideal para as estradas da cidade? Vale a pena pôr mais de um porto na cidade?

**FELIPE V. SILVEIRA**
**Porto Alegre, RS**

*Os Housing Costs são altos quando os impostos (Taxing Rate) são altos, o local é muito valorizado (Land Valuable) e os centros comerciais/industriais são distantes dos residenciais — com isso, os cidadãos gastam mais em transportes para poder trabalhar e comprar. Sacou? Basta você planejar sua cidade de modo a evitar que esses desequilíbrios aconteçam. Quanto à poluição, você mesmo pode olhar no mapa e ver que ela é maior onde há porto, aeroporto, usinas de energia e estradas. Assim, procure colocar as quatro primeiras em locais mais retirados e cerque-as de parques. Aliás, parques no meio da cidade e entre as indústrias também são importantes para manter a poluição sob controle. Quanto às estradas, substitua-as sempre pelos trilhos. É que o metrô não polui e nem congestiona a cidade — isso responde a sua terceira pergunta? Finalmente, não é preciso ter mais de um porto na cidade. Apenas construa-o perto de uma zona industrial, pois lá ele terá mais utilidade.*

## BART SIMPSON: ESCAPE FROM THE CAMP DEADLY (Game Boy)

Não consigo passar da primeira árvore, aquela em que está o Nelson. Como passar do buraco?

**FRIEDERICH NEUMAN**
**São Paulo, SP**

*De costas para o inimigo, atire o bumerangue. Em seguida, salte sobre o cara e vire-se de frente para ele. Com esse seu movimento, Nelson será obrigado a virar-se, oferecendo as costas dele ao bumerangue — que a esta altura já está voltando para as mãos de Bart Simpson. Toda essa manobra é para que o bumerangue pegue Nelson pelas costas, e aí tchau, tchau. Depois disso a tela avança e você conseguirá pular o buraco em segurança.*

## DOUBLE DRAGON 3/ TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

Como eliminar a Cleópatra de Double Dragon 3? No jogo das Tartarugas existe uma maneira de passar rapidamente de fase?

**JONAS J. ALMEIDA JR.**
**S.J. do Rio Pardo, SP**

*A Cleópatra só será derrotada com nada menos que 25 voadoras certeiras em sua cabeça. Nada fácil, não? Quanto ao Tartarugas 2, existe um código para começar com dez vidas e selecionar fases. Durante a tela de apresentação, aperte os botões do joystick na seqüência B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A e Start. Tem muito mais dicas sobre esses jogos, respectivamente, nas edições 1 e 2 da AÇÃO GAMES.*

## MOONWALKER / JOGOS DE VERÃO (Master)

Não consigo desviar-me dos mísseis da fase 6 de *Moonwalker*. Vocês conhecem algum macete? Já no *Jogos de Verão*, aconteceu certa vez de a tela tremer quando eu caí ao praticar o Half Pipe. O que aconteceu foi Tilt ou outra coisa? Só mais uma coisa: dá para ficar com 9 créditos no *Golden Axe* do arcade?

**JOSÉ DARIO ZAPATA**
**Pirituba, SP**

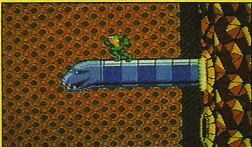
*Para passar pela sexta fase do* Moonwalker, *você tem de acertar três vezes cada canhão da base inimiga. Os tiros só os atingirão quando as portas estiverem abertas. Para escapar dos mísseis que eles mandam, a*

*melhor coisa é ficar movimentando-se o tempo todo na tela para driblá-los. Primeiro, desvie-se e, depois, atire enquanto a porta estiver aberta. No game Jogos de Verão, este tremor que você percebeu acontece propositalmente no modo Practice, com o objetivo de dificultar as coisas para o jogador. O truque dos 9 créditos do Golden Axe não funciona nos arcades. Se funcionasse, seria a falência do dono da máquina. Já viu, né?*

## SONIC/ESWAT/STRIDER (Mega Drive)

Gostaria de saber se vocês conhecem truques para seleção de fases nestes jogos.

**THIAGO M. PRADO**
**Belo Horizonte, MG**

*Eswat e Strider não têm nenhum macete para escolha de fases, Thiago. Mas o Sonic tem: na tela de apresentação, faça a seqüência de comandos ↑, ↓, ←, →, e você ouvirá um som diferente, uma espécie de "plin". Em seguida, com o A pressionado, aperte o Start. Com este truque, aparecerá uma tela em que você poderá fazer a seleção de fases.*

## BATTLETOADS (Nintendo)

Socorro! Me ajudem a passar da fase do Snake Pit!

**DANIEL G. FARIA**
**Belo Horizonte, MG**

Não consigo fazer a dica para achar a Warp Zone da primeira fase, que leva direto à terceira.

**PAULO JOSÉ DE NADAI**
**Londrina, PR**

*Eta joguinho difícil, heim? A etapa Snake Pit tem quatro estágios, em que as cobras movimentam-se sempre da mesma forma. O único jeito é bancar o decoreba e sacar exatamente como cada uma delas se movimenta. É dureza, mas não tem jeito. Quanto à dica para a primeira Warp Zone, repetimos: para pegá-la, é preciso dar cabeçadas nos dois Psicho-Pigs que aparecem logo no comecinho. Primeiro, dê uma cabeçada no da esquerda, depois no da direita, e vá alternando os golpes até detoná-los. Com isso, surgirão umas bolinhas brancas sobre a plataforma (morro) da direita, e é preciso fazer o sapo pular de encontro a elas para pegar a Warp. "Capiche"?*

## DOUBLE DRAGON 1 (Nintendo)

É possível conseguir mais vidas ou Continues no jogo?

**MÁRCIA QUINTELA**
**São Gonçalo, RJ**

*Faça o seguinte: selecione o modo dois jogadores, escolha um deles e faça-o surrar o outro parceiro, tirando-lhe todas as vidas. Cada vida que o outro personagem perder irá para o seu, sacou?*

## INDIANAPOLIS 500 (PC)

Como faço para acessar este jogo, se não tenho o manual?

**GILBERTO M. SFAIR**
**Lorena, SP**

*Provavelmente, o seu jogo não é original, Gilberto, por isso não tem o manual. E sem o manual, você não tem os códigos de acesso a ele, certo? Infelizmente, caro leitor, seu problema não pode ser resolvido por nós. A exigência de códigos de acesso é a forma que os produtores de software encontraram para proteger-se contra a pirataria. Desta forma, só consegue jogar quem tiver o game original. Se você realmente estiver a fim de conhecer Indianapolis 500, aconselhamos a adquirir o jogo original, distribuído no Brasil pela Brasoft Games.*

**PRECISA DE SOCORRO?**

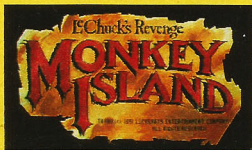
AÇÃO GAMES
Seção S.O.S GAMES
Av. Nações Unidas,
5777, 3.º andar - São Paulo, SP
05479

## THE ROCKETEER (Nintendo)

Vocês sabem de algum truque para este jogo?

**PEDRO IVO SILVA FREIRE**
**Santos, SP**

*Sabemos sim, Pedro, e é um truque para seleção de estágios. Use estas passwords para ir direto ao que interessa:*

*Capítulo 2 — 490-629-312*
*Capítulo 3 — 435-765-818*
*Capítulo 4 — 775-454-215*
*Capítulo 5 — 318-469-417*
*Capítulo 6 — 040-473-312*

## THE SECRET OF MONKEY ISLAND (PC)

Como encontrar o Sword Master?

**DIMITRI KOZMA JR.**
**São Paulo, SP**

*Bem, primeiro você tem de ir a uma casa no extremo norte de Melee. Lá reside um instrutor de esgrima que o ensinará a lutar. Guarde cada palavra que o mestre lhe disser. Terminando suas aulas, você vai dar um rolê pela ilha e encontrará piratas. Desafie-os para uma luta. Cada um lhe fará uma provocação diferente, e você tem de responder de modo correto para vencer este duelo de palavras. Três respostas certas eliminam um adversário. É bom anotar as perguntas e respostas que vão pintando. Passando por isso, você vai parar na floresta, onde o próprio cursor apontará a casa de Sword Master — que, aliás, é mulher.*

# SHOTS

## VEM AÍ O GAME BOY COM TELA COLORIDA

Quando a Sega lançou o portátil Game Gear, com tela colorida, a Nintendo ficou na dela. Parecia até que não estava dando muita bola para a nova concorrência com o seu Game Boy, que tem telinha preta-e-branca. Uma ova! Na moita, a Nintendo começou a trabalhar numa versão de seu portátil com tela colorida, devendo lançá-la já nos próximos meses. O novo aparelho, batizado por enquanto de Super Game Boy, terá praticamente o mesmo tamanho que o atual e será totalmente compatível com os cartuchos de jogos para o preto-e-branco. Seu preço deve ficar na faixa dos 100 dólares (nos EUA), pra matar a concorrência. Agora, para conseguir esse precinho camarada, a empresa teve de optar por uma tela com resolução inferior à do Game Gear. O Super Game Boy também não terá acessório para virar aparelho de TV, como o portátil de sua rival.

A Nintendo tem uma folgada liderança no mercado de videogames portáteis, com 11,3 milhões de aparelhos vendidos no mundo contra pouco mais de 1 milhão da Sega. Mas quando viu as vendas do Game Gear crescerem, não quis arriscar: resolveu logo pintar o sete na telinha do Game Boy e continuar a vencer as batalhas nesse campo. Vão ser arqui-inimigas assim lá longe, heim?

## JUNHO TERÁ

Junho marca a entrada do verão nos Estados Unidos. A moçada vai entrar em férias... e os produtores de games aproveitam para abarrotar o mercado com novos títulos. Saca só o que vai pintar de novo nos States nesse mês mágico:

**Genesis/Mega Drive** — A nova safra de games está animal. A Electronic Arts vai lançar um jogo que simula uma guerra no Golfo Pérsico, chamado *Desert Strike - Return to the Gulf*. Com 8 Megas e imagens chocantes. Espere também pelo jogo *Alien 3*, da Arena, em lançamento quase simultâneo com o filme para o cinema. O jogo tem 8 Megas e está com to-

## SUPER NES

A Nintendo confirmou, para o começo do próximo ano, o lançamento de seu CD-ROM. Até o final de março a empresa ainda não havia divulgado o design do novo aparelho ou qual seria o seu processador, mas já adiantava algumas informações sobre ele. A memória RAM será de 8 Megabits, o tempo de acesso deve oscilar entre 0.75 e 1.3 segundos e o

da pinta de ser muito bom. Para os fãs do boxe, a novidade é *Evander Hollyfield Real Deal Boxing*. Produzido pela própria Sega, o jogo é um bom simulador de lutas de boxe e tem gráficos excelentes. Outros lançamentos: *Double Dragon, Atomic Runner, The Duel*.

**Super NES** — Confirmado para junho o lançamento de *Teenage Mutants Ninja Turtles* 4, uma turbo-aventura com mais de 20 movimentos para os personagens. Estréiam também as versões de *Battletoads* e *The Simpsons* para o console de 16 bits. O megahit *Street Fighter 2* deve sair quase junto com esses jogos, apenas algumas semanas depois. Sabe qual será a memória desse cartucho, pessoal? Apenas 16 Megas. É inacreditável. Outros títulos: *Wings 2 — Acess High, Space Megaforce, Equinox, Hook*.

Os lançamentos para Nintendo 8 bits que farão sucesso no verão já estão pintando. São *F-1 Hero 2*, game parecido com o Super Mônaco GP; *Quatro Sports*, cartucho com jogos de quatro esportes (Baseball, BMX, Tennis e Futebol); *Wacky Races* com a turma do Dick Vigarista (medalha, medalha, medalha).

**Game Boy** — A maior novidade será *Batman — The Return of Joker*. Cheio de surpresas, o game é diferente da versão para Nintendo.

**Game Gear** — Fique de olho em *Crystal Warriors*, jogo de estratégia com alguns lances de ação.

SHOTS

# TAMBÉM TERÁ UM CD-ROM

preço — preparem-se — ficará em torno de 200 dólares! O Mega CD está custando 350 dólares no Japão.

O aparelho funcionará com o auxílio de um cartucho de sistema, que será acoplado na entrada para cartuchos do Super NES, e sua ligação será feita através de uma portinha na parte de baixo do console. Sabe-se também que o CD-ROM da Nintendo será compatível com o CD-I da Philips — aparelho de uso geral para discos de áudio, vídeo, dados e jogos, ou seja: quem tiver um CD-I em casa poderá, tranqüilamente, acoplá-lo a um Super NES para jogar. E os sons e efeitos dos jogos vão ficar chocantes.

Revelou-se também que o game *Star Trek — A Próxima Geração* será um dos primeiros jogos em CD para o Super NES, em desenvolvimento pela Spectrum Holobyte.

# VIVA UMA EMOÇÃO ATRÁS DA OUTRA

**LEIA A REVISTA**

## O QUE ESTÁ ROLANDO NO

DO CORRESPONDENTE
ANGELO ISHI

Lembra-se daquele papo que eu contei, na edição passada, sobre a compra de um time de baseball americano pela Nintendo? Pois é, a história está cada vez mais enrolada. A imprensa americana fez uma pesquisa de opinião com a população de Seattle e descobriu que a maioria não concorda com a atitude da empresa japonesa. Os americanos parecem mesmo não querer que o time Seattle Mariners caia na mão de estrangeiros. Olha a confusão que a Nintendo foi arranjar...

No campo dos videogames, pelo menos, as coisas vão muito bem para a Grande N. O novo game de baseball, o *Super Famisuta*, da Namco, já começa a fazer sucesso antes mesmo de ser lançado, no final de março. Apaixonados pelo esporte, os japoneses ficaram ainda mais ligadões nesse jogo porque os times e os jogadores aparecem com seus verdadeiros nomes. E isso, no Japão, é motivo para festa. O game teve versões também para Game Boy, PC Engine e Game Gear.

Para **Game Boy**, a sensação do momento é o game *Mamotaro*, com o personagem de uma lenda japonesa. Conta a fábula que o bebê Mamotaro foi encontrado por um casal de velhos dentro de um pêssego. Criado pelos pais adotivos, ele transforma-se num jovem herói capaz de defender sua ilha de uma invasão inimiga. Jogo da Hudson.

Já os fãs do **Famicom** estão numa fase mais cabeça e elegem o jogo *Tetris 2* como o preferido da temporada. A novidade da nova versão é a introdução do modo para dois jogadores ao mesmo tempo.

Para o **Mega Drive**, é o game *Shining Force* que está causando o maior agito. Alguns o classificam como a continuação de *Shining and the Darkness*. Outros ainda o comparam à versão para Mega do clássico *Dragon Quest*, da Nintendo. O jogo tem semelhanças com os dois outros títulos e narra as aventuras do herói Max no reino da fantasia. Torço para que esse lançamento da Sega chegue logo ao Brasil.

**Qual é o seu jogo preferido?**

*TOP TEN* traz o ranking dos dez games prediletos da moçada que acompanha a revista todo mês. Dá uma olhada no ranking de abril:

### TOP TEN / ABRIL 92

| | NOME DO JOGO | SISTEMA |
|---|---|---|
| 1 | Sonic | Mega |
| 2 | Pit-Fighter | Mega |
| 3 | Battletoads | Nintendo |
| 4 | Sonic | Master |
| 5 | Lakers vs Celtics | Mega |
| 6 | Streets of Rage | Mega |
| 7 | Bart vs Mutants | Nintendo |
| 8 | Phantasy Star | Master |
| 9 | Final Fight | Super Nes |
| 10 | Ninja Gaiden 3 | Nintendo |

**Agora, preencha o cupom abaixo com o nome do jogo, o modelo do seu console e seus dados pessoais. Na hora de mandar o cupom, não esqueça de escrever o nome da seção no envelope. Dica: se você não quiser estragar a revista, mande xerox do cupom.**

### TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR
☐ GAME BOY
☐ SUPER NES
☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO ______

Nome
Endereço
Bairro
CEP
Cidade
Est.
Data de Nascimento
DDD
Telefone

SHOTS

# 1º CAMPEONATO BRASILEIRO DE GAMES

## VOCÊ PODE FATURAR O MAIOR CAMPEONATO DO BRASIL E AINDA GANHAR SUPER PRÊMIOS!

Mande uma foto da sua TV, com seu melhor score em uma das categorias selecionadas, até o dia 06/07. Você pode concorrer em todas as categorias. Os 12 melhores, 3 de cada categoria, estarão classificados para a grande final no Playcenter, o maior parque de diversões da América do Sul, em São Paulo.
Entre nessa e seja o 1.º campeão do Brasil!

Para concorrer, estes são os únicos jogos que estão valendo.

# OS PRÊMIOS:

**1º COLOCADO:**
UMA TV 29" E UM SUPER NINTENDO

**2º COLOCADO:**
UM SUPER NINTENDO

**3º COLOCADO:**
UM SUPER NINTENDO

Os três primeiros colocados ainda ganham assinaturas da revista AÇÃO GAMES. E os campeões estaduais, além das assinaturas, superdiplomas de participação.

## REGULAMENTO:

1. O "Campeonato Brasileiro de Games" é de cunho artístico-cultural, aberto a todas as pessoas que queiram participar sem limite de idade.
2. Cada competidor poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar uma fotografia acompanhada do cupom de inscrição (pode ser xerox) com o seu score final nos jogos já determinados para cada categoria.
3. Só serão consideradas as fotos nítidas e com o score legível.
4. As fotografias devem ser enviadas até o dia 6/7 para o "Campeonato Brasileiro Ação Games", à av. Nações Unidas, 5777 — CEP 05479 — São Paulo — SP.
5. Participarão das finais os três melhores competidores com os maiores escores em cada categoria.
6. Os 12 finalistas virão à São Paulo disputar a final do campeonato com todas as despesas de transporte e estadia pagas e com direito a 1 (um) acompanhante por competidor.
   A final será disputada no Playcenter em São Paulo, nas datas de 26 e 27 de julho de 1992.
7. Os maiores escores por estado, em cada categoria, receberão diplomas de Campeões Estaduais e assinaturas semestrais da revista AÇÃO GAMES.
8. A final será disputada no Playcenter em São Paulo, nas datas 26 e 27 de julho de 1992.
9. Os três primeiros classificados receberão como prêmios o seguinte:
   1.º Uma TV 29" e um super nintendo
   2.º Um super nintendo
   3.º Um super nintendo
10. Os classificados para a final serão avisados por telegrama e terão os seus nomes divulgados na revista Ação Games edição 16.

## COMO FOTOGRAFAR SUA TV:

- **Não utilize flash.**
- **Mantenha o lugar escuro.**
- **Focalize toda a tela da TV.**

De acordo com a lei n.º 5768, decreto n.º 70.951, art. 30

Nome: ______________________

Endereço: ______________________

Cidade: ______________________

Tel.: ____________ CEP ____________ Idade ________

☐ SUPER NES ☐ NINTENDO ☐ MEGA DRIVE ☐ MASTER

Envie este cupom junto com sua foto.

APOIO:
PROGAMES "O MUNDO DOS GAMES"
playcenter

AGUARDE MAIS NOVIDADES

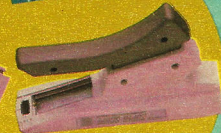
# ACESSÓRIO

## SUPER SCOPE 6 (BAZUCA)

Ao pensar num acessório de tiro para o Super NES, a Nintendo não se contentou com a tradicional pistola: foi logo inventando uma bazuca, com mira telescópica e tudo. Auxiliada por um sensor, que deve ser conectado ao slot na traseira do console, a bazuca funciona ligada à entrada do joystick 2. Um cartucho com seis jogos de tiro ao alvo acompanha o acessório, testado e aprovado pelos pilotos da AÇÃO GAMES; sua precisão é muito boa e os jogos, bastante divertidos.

Atiradores canhotos também podem brincar: a mira é removível, podendo ser usada dos lados direito e esquerdo

O botão Pause, próximo ao de disparo, pára o jogo e faz surgir esse alvo para você regular a mira

A peça plástica na parte posterior da bazuca deve ser acomodada sobre o ombro

O acessório funciona com seis pilhas pequenas

**COMANDOS**

- **X** ATIRA PARA CIMA
- **B** ATIRA PARA BAIXO
- **A** ATIRA PARA A DIREITA
- **Y** ATIRA PARA A ESQUERDA

Muito parecido com a versão para os arcades, *Smash TV* também tem tudo a ver com o filme *Running Man*, com Arnold Schwarzenegger. A ação se passa no futuro, numa sociedade decadente em que as pessoas se divertem assistindo a competições de vida e morte pela televisão. Em busca de dinheiro e muitos prêmios, voluntários enfrentam combates sangrentos na arena de um programa de auditório, combatendo legiões de andróides armados até os dentes. Trata-se de um jogo para experts, já que todos os botões do lado direito do joystic devem ser usados para direcionar corretamente os tiros. Um teste de fogo para a sua habilidade.

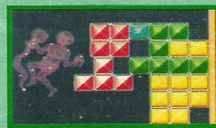
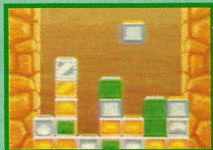
# JOGOS

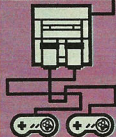
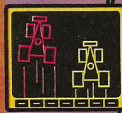
SUPER NES

LANÇAMENTOS

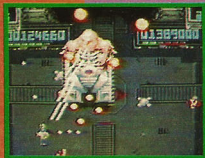
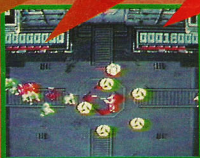
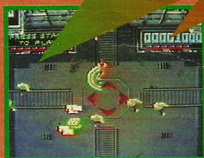
**INTERCEPT**
O objetivo é acertar mísseis que aparecem na tela em três níveis de distância. A manha é mirar um pouco à frente dos projéteis, calculando o ponto de impacto. Ganhe pontos de bônus acertando no perseguidor de Super Mario

**ENGAGE**
Acerte os aviões que vêm em sua direção. É preciso sacar rapidamente a trajetória de cada um e calcular o ponto de impacto. Mas cuidado: eles também podem atingi-lo

**CONFRONT**
Nesta modalidade você está numa base terrestre atirando contra naves alienígenas, que fazem ziguezague à sua frente. Para não desperdiçar munição, espere que elas aproximem-se e dê um tiro certeiro

**BLASTRIS A**
Neste jogo de pontaria e estratégia, você tem de detonar os quadradinhos das peças que surgem para fazê-las encaixar perfeitamente umas às outras. Assim como no *Tetris*, as linhas cheias desaparecem e contam pontos

**BLASTRIS B**
Seu objetivo é fazer seqüências de cubinhos com a mesma cor. Atire neles até que mostrem a cor certa. Diagonais, linhas e colunas valem pontos

**MOLE PATROL**
Bichinhos engraçados brincam de esconde-esconde, aparecendo aleatoriamente nos buracos da tela. Este é o jogo que mais exige atenção e velocidade, pois os danados mostram-se muito rapidamente

BAZUCA E CARTUCHOS CEDIDOS PELA NETÚNIA

**DIRECIONAL** SERVE APENAS PARA MOVIMENTAR O PERSONAGEM

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

*Para dar tiros em diagonal, é preciso fazer combinações com os comandos. X + A, por exemplo, faz a arma apontar para a diagonal superior direita*

*Quando pegar uma nova vida, você estará protegido por um escudo. Aproveite a oportunidade para livrar-se do cerco dos inimigos*

*Faça o possível para pegar os itens deixados na arena. Alguns lhe darão armas mais poderosas*

*Se quiser ter boas chances neste game, jogue em dupla. Dois participantes darão melhor a conta do recado — principalmente contra os chefes*

Se este título já é famoso para Nintendo e Game Boy, no caso do Super NES ele tem tudo para se tornar um grande sucesso. Sua trilha sonora é cheia de balanço, embalada aos ritmos funk e rap. Os gráficos também são muito bons, incluindo seqüências animadas chocantes, como a da hora em que o herói, Master Higgins, boiando calmamente num barquinho em alto-mar, é abocanhado por uma baleia. O pobre homem sofre tudo isso para ter de volta sua namorada, covardemente raptada por uma bruxa. Vale super a pena conhecer esse jogo de ação, que é bastante movimentado sem ser difícil.

***O skate faz Higgins andar mais rápido e o protege dos esbarrões com os inimigos. Mas, quando topa com algum deles, adeus skate***

***Há contagem de tempo para terminar a fase. Colhendo frutas, porém, o herói recupera algumas barrinhas de tempo***

***Uma das armas de Higgins é o bumerangue. Ao pegar três armas em seguida, os tiros ficam mais fortes***

## UMA IMAGEM CHOCANTE!

***Higgins sendo engolido pela baleia!***

***De repente, surge uma estrelinha que levará você a uma fase de bônus. Nela, pegue todos os itens***

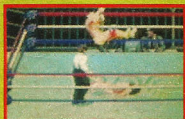
***Dentro da baleia não é permitido encostar nas paredes de sua barriga***

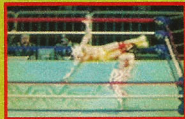
JOGO CEDIDO PELA REAL VÍDEO

## SUPER WRESTLEMANIA

Se você é um daqueles gamemaníacos que dão uma boiada por uma boa briga, espere até colocar suas mãos neste jogo. Super *Wrestlemania* exigirá uma perfeita coordenação motora e muita rapidez para desempenhar os golpes radicais da luta-livre. Você pode subir no corner e cair com tudo em cima do adversário, jogá-lo para fora do ringue, deixar as marcas de seus sapatos na cara do oponente e outras coisinhas leves. Mesmo jogando sozinho, pode-se formar um time de até quatro lutadores e substituí-los conforme as energias deles diminuem, em qualquer momento do jogo. Seu único objetivo é sobreviver ao massacre.

| APRENDA A USAR OS COMANDOS | |
|---|---|
| BOTÕES A e B | Golpes tradicionais |
| BOTÃO X | Agarra o adversário |
| BOTÃO Y | Faz seu lutador tomar impulso nas cordas |

### ALGUMAS COMBINAÇÕES RADICAIS

**Uhh!** *X + B*

***Aperte-os quando o inimigo estiver no chão e seu lutador cairá sentado em cima dele***

**Pow!** *Y + B*

***Pressione e segure o Y para fazer o lutador tomar impulso nas cordas. Quando ele estiver próximo do adversário, solte o Y e aperte o B***

**Ploft!** *↑ + B*

***Chegue perto de um corner superior do ringue, aperte o ↑ para subir e, em seguida, B para pular. Se o adversário estiver deitado, você cairá sentado nele***

**Toim!** *X + Y*

***Pressione o X para grudar no adversário e, em seguida, o Y para jogá-lo contra as cordas***

JOGO CEDIDO PELA NETÚNIA

LANÇAMENTOS & ESTRATÉGIA

## SUPER TENNIS

**O último jogo —** Com essas senhas, você irá direto para o último desafio — o New York Open. Se vencê-lo, você será o campeão do torneio e verá a seqüência de encerramento:
O8QCMVF RHRMSYY
RHYH9QX JOVYQYH
4HROCQ1 4O65C6P
DJSSSRL MM8

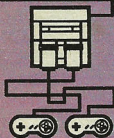
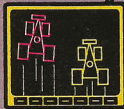
## U.N. SQUADRON

**Nível extra —** Se você acha que está suficientemente bom neste jogo, experimente praticar num nível de alta dificuldade para ver o que é chumbo grosso. Para acessá-lo, escolha o Option Mode. Na tela de opções, mantenha pressionados os botões A e X do controle 2 e faça, no controle 1, a escolha do nível de dificuldade. Procedendo dessa maneira, aparecerá o nível Gamer, que é o mais difícil.

## SUPER MARIO WORLD

Na edição passada mostramos como entrar no Red Switch Palace e na fase Vanilla Secret 1. Agora, veja como terminar esse mundo, abrindo outras áreas secretas.

**Vanilla Secret 1 —** Esta é uma fase vertical, em que Mario deve subir até o topo. No meio do caminho, porém, você encontra dois tubos verdes do lado esquerdo. O primeiro leva à Star Road 2. Para alcançá-lo, é preciso usar a capa ou ter aberto o Blue Switch Palace — é que, um pouco abaixo do tubo, existem dois bloquinhos azuis que você pode usar como plataforma. O segundo tubo leva a uma sala onde você encontra uma única medalhinha do Dragão. É preciso levar um trampolim até lá para pegá-la. No ponto mais alto da tela está o tubo que leva para Vanilla Secret 2.

**Vanilla Secret —** Esta fase tem dois macetes para você faturar muitas vidas. O primeiro é pegar o P-Switch e colocá-lo à esquerda da barreira que marca o meio da fase. Pule no P-Switch e ele fará aparecer três moedas cinzas, cada qual valendo uma vida. Repita o truque para faturar mais vidas. O segundo macete, quase no final da fase, é jogar um casco de tartaruga no local que está coberto de espinhos. Na primeira passada, o casco eliminará os espinhos. Em seguida, dê petelecos no casco com a capinha, fazendo-o bater no morrinho. A cada vez que fizer isso, ganhará uma vida extra. Pra terminar, entre no último tubo verde da fase, bem no finalzinho dela. Você achará uma deliciosa sala cheia de moedas.

# CONTRA

Nota 10 para esta aventura da Konami. Contra é um tremendo jogo de ação, que além de tudo utiliza muito bem os recursos gráficos do Super NES de zoom, rotação e escala. Logo no começo do jogo você vai ver, por exemplo, um avião que surge lá de trás do cenário e faz um vôo rasante, bombardeando toda a tela. Nesta nova versão, cada personagem pode acumular até dois tipos de arma e escolher qual usar. Bombas de efeito devastador também fazem parte do arsenal. Para compensar o alto nível de dificuldade, o jogador tem 8 vidas e Continues infinitos. Agora, saboreie alguns lances deste game animal para 1 ou 2 jogadores.

## FASE 1

Nas ruas da cidade destruída, um exército de inimigos está à espreita. Além de começar bem maneira, esta fase tem, logo de início, vários itens pra você pegar e acostumar-se a usar. Mais para a frente, porém, a coisa começa a engrossar. Canhões brotam do chão, cachorros que fuçam o lixo calmamente de repente começam a persegui-lo e por aí afora.

Saca só o tamanho do chefe — e olha que ele é só o primeiro, hein? Mas o coração vermelho, que é seu ponto vulnerável, está bem desprotegido e o bicho não se mexe muito

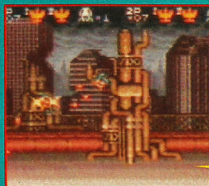
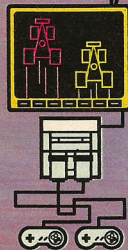
Ao passar pelo último prédio, suba nessas plataformas de concreto e deixe as armas apontando para cima. Um avião surge de repente e joga dois torpedos no chão

# COMANDOS

| | |
|---|---|
| TIRO | Y |
| PULO | B |
| TROCA DE ARMA | X |
| BOMBAS | A |
| O PERSONAGEM VIRA DE FRENTE, MOSTRANDO AS ARMAS | L + R |
| O PERSONAGEM DÁ SALTOS MORTAIS E ATIRA | L + B + Y |

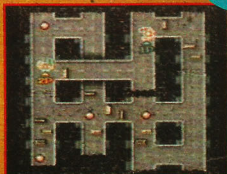
## ITENS ESPECIAIS

BOMBA

ESCUDO PROTETOR

SUPER NES

ESTRATEGIA

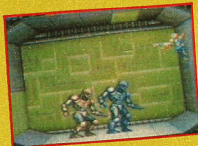
*Jogando em dupla, cada personagem deve cobrir uma área distinta do mapa para o serviço andar mais depressa. Na tela, dividida ao meio, o jogo mostra o ângulo de visão de cada jogador*

## FASE 2

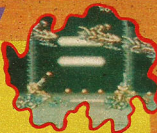
*Veja, no mapa, a localização destas bases inimigas (representadas por bolinhas) e trace seu curso. Consulte o mapa sempre que quiser, bastando apertar o Select.*

*Depois de detonar todas as bases, você terá de enfrentar o chefe. Cada jogador conserva o seu ângulo de visão em relação ao monstro, e você tem de estar muito atento para não se perder de seu parceiro. Além de girar e pular essa aranha mecânica atira. Fique de longe e abra fogo nas patas e no coração vermelho*

## FASE 3

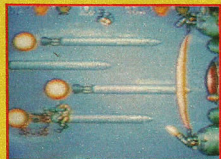
Numa indústria química das mais enfumaçadas, será preciso saltar plataformas, agarrar-se à tubulações e colunas o tempo todo. Destrua todas as rodas verdes, pois em dado momento elas se abrem revelando um canhão. Não deixe que as libélulas o agarrem

Quando surgir essa criatura mecânica, agarre-se à coluna e vá acompanhando sua subida. Enquanto ela estiver aí, grudada, os tiros que você der só farão cócegas, mas pelo menos destruirão os mísseis dela. Chegando ao topo dessa estrutura, a conversa é outra

Esta já é a sala do chefe, mas ele só virá falar com você depois que os robozinhos aí, estiverem fora de cena. O jeito mais seguro de enfrentá-los é agarrar-se ao teto e disparar. Não fique no chão, senão será pisoteado

Olha só que criatura amável. O sacana solta labaredas pela boca, usa umas bolinhas de luz que varrem a tela toda e, de repente, joga bombas-relógio na sala. Quando elas aparecerem, fique o mais longe possível. É bom ter armas fortes

## FASE 4

Que tal um passeio de moto? Só que não vai dar pra aproveitar muito a paisagem, pois uma legião de inimigos tentará azará-lo. Quando eles soltarem bombas, o melhor é dar um salto mortal para escapar e cair montado na moto (uff!) novamente

Quando aparecer esse maquinão voador, tudo que você pode fazer é destruir seus canhões

Um helicóptero dos seus aliados virá buscá-lo. Pendure-se no míssil e aproveite o vôo, que também será muito agitado. Em dado momento, o míssil solta-se do helicóptero e você terá que surfar nele para perseguir o chefe da fase

Ao alcançar o chefe, você terá de pular de míssil em míssil para sustentar-se no ar enquanto atira no motor dele, até derrubá-lo

## FASE 5

Nesta fase, muito semelhante à segunda, seu objetivo é percorrer a área e destruir as bases inimigas. Um mapa mostra a localização delas. Evite os buracos e as áreas movediças

O chefe desse pântano fustigirá você com seu tentáculo mortal. Abra fogo contra o bicho e tome muito cuidado quando ele o levar para uma área movediça, pois neste local você será sugado na direção dele

### VEJA NA PRÓXIMA EDIÇÃO A ÚLTIMA FASE DO JOGO

O SEXTO E ÚLTIMO ESTÁGIOS TÊM UMA CAMBADA DE SUBCHEFES QUE MERECEM SER MOSTRADOS EM DETALHES — FORA O ÚLTIMO CHEFÃO, QUE TEM TRÊS FASES. COMO NOSSO ESPAÇO É LIMITADO, DEIXAREMOS ESTE FINAL PARA A PRÓXIMA EDIÇÃO. FIQUE AQUI COM UMA IMAGEM DO ENCERRAMENTO DO JOGO E RESERVE SUAS BATERIAS PARA A PRÓXIMA AÇÃO GAMES, POIS AINDA VEM MAIS CHUMBO GROSSO POR AÍ. ATÉ LÁ!

# Dá um bico em QUAC!



## É de virar a cabeça!

Se você anda louco por novidade, fica frio. Tem uma quentíssima pra você: a nova revista QUAC! A mais chocante, diferente e inteligente. QUAC! tem um visual piradão, supercolorido e sem muito blá, blá, blá. Só em QUAC! você encontra os personagens Disney arrepiando em quadrinhos superlegais e em seções como Anúncios Desclassificados, Passatempos-Armadilhas, Caldeirão da Bruxa e um montão de outras bem radicais!

E aí? Gostou?
Então, leva pra casa!

- REVISTA MENSAL
- FORMATO GRANDE
- DÁ UM BICO NA BANCA

## PRIMEIRA PARADA MASABA

AO PASSAR PELO BURACO NEGRO, A ENTERPRISE ENTRA NA ÓRBITA DE MASABA. AS ANÁLISES DE SPOCK INDICAM PRESENÇA DE DILLITHIUM NUMA ESTRUTURA DO PLANETA. DESÇA PARA A SUPERFÍCIE DO PLANETA ACOMPANHADO DE SPOCK E McCOY. VEJA, A SEGUIR, O QUE VOCÊ TEM DE FAZER:

**1** Comece a expedição visitando o povoado dos Cat People. No meio do caminho, pegue uma amostra da planta atiradora (shooting plant).

**2** Chegando ao povoado, converse com os nativos. Eles lhe falarão sobre os perigos do lugar.

**3** Visite a cabana do feiticeiro (medicine man). Ele fará uma poção para repelir os vermes da floresta (blood worms).

**4** Visite também a cabana do chefe da tribo. Ele o instruirá a pegar o olho de Kakos (eye of Kakos), que abre a porta do templo. É lá que está o dillithium.

**5** Pegue o olho de Kakos no pântano (swamp), traçando uma rota a nordeste do povoado.

### NO COMANDO DA ENTERPRISE

| | |
|---|---|
| SULU | Informa a posição da nave |
| SCOTT | Informa sobre o funcionamento dos motores |
| McCOY | Responsável pela saúde dos tripulantes |
| CHECOV | Informa sobre os planetas próximos e traça o rumo da nave |
| SPOCK | Analisa as características dos planetas |
| UHURA | Comunica-se com naves próximas |

**MAPA ESTELAR**
Mostra a localização dos 26 planetas da área

**TELEPORTER**
Teleporta a tripulação para os planetas

**ALERTA VERMELHO**
Aciona as defesas da Enterprise contra naves inimigas

**COMUNICADOR**
Abre as freqüências para comunicação com outras naves

**SAVE**
Permite gravar o jogo para reiniciá-lo de onde você parou

AO SELECIONAR A OPÇÃO TELEPORTER, VOCÊ TERÁ DE ESCOLHER MEMBROS DA TRIPULAÇÃO PARA ACOMPANHÁ-LO NA DESCIDA AO PLANETA. ALÉM DE SPOCK E McCOY, VOCÊ TEM A OPÇÃO DE LEVAR ESPECIALISTAS EM GEOLOGIA, HISTÓRIA OU O CHEFE DA GUARDA DA NAVE. ESCOLHA CORRETAMENTE. SÓ DOIS TRIPULANTES PODERÃO ACOMPANHÁ-LO DE CADA VEZ.

### FORMANDO UM GRUPO DE EXPLORAÇÃO

# EXPLORANDO UM PLANETA

*Ao visitar a superfície de um planeta desconhecido, essas são as atitudes que Kirk pode tomar:*

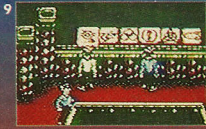
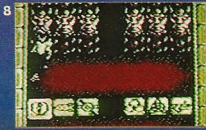
PHASERS - Regulados para Stum, apenas adormecem o inimigo. Regulados para Full, têm efeito mortal
TELEPORTER - Acione-o para voltar à nave
TRIPULANTES - Acione-os quando quiser alguma opinião sobre um elemento deconhecido
USE ITEM - Serve para usar um item recolhido durante a expedição

6

7

8

9

10

**6** A partir do pântano, dirija-se a noroeste para alcançar o templo. Use o olho de Kakos para abri-lo.

**7** No interior do templo, anote a seqüência dos símbolos que aparecem à medida que você o explora. No primeiro corredor, você anotará os símbolos da esquerda para a direita. No segundo corredor, a ordem é da direita para a esquerda.

**8** Use os símbolos na ordem em que os anotou para escolher as pedras em que irá pisar. Usando a combinação certa, a porta se abre.

**9** Você alcançará a sala do computador do templo. Para acioná-lo, é preciso tocar os símbolos na parede atrás da máquina. Use as seqüências mostradas nos painéis à esquerda e à direita do computador.

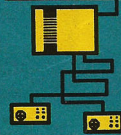
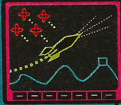
**10** Usando a ordem correta, uma passagem se abrirá no canto direito da sala, levando ao local onde estão os cristais de dillithium. Pegue-os e volte para a Enterprise. Os cristais que você apanhou possuem energia suficiente para tirar a nave da órbita de Masaba, prosseguindo viagem pelo desconhecido.

## A AVENTURA CONTINUA

**Os próximos planetas que você deve visitar são: Lekithus, Shroud IV e Lotia, nesta ordem. Vamos parando por aqui para não tirar a graça do jogo. Nas próximas edições, daremos a seqüência de *Star Trek*.**

LANÇAMENTOS

# TREK

*Este jogo mereceu um enorme destaque nas revistas especializadas em games dos Estados Unidos. E não foi à toa: ele é muito, muito legal. Produzido pela Ultra, em estilo RPG, Star Trek dá ao jogador a oportunidade de desempenhar, com incrível realismo, o papel do capitão James Kirk. Tudo começa quando a Enterprise, numa de suas viagens intergalácticas, é sugada por um buraco negro para uma inexplorada dimensão do espaço. Para sair dessa, a Enterprise precisa investigar uma área com 26 planetas, recolhendo cristais de dillithium (o combustível da nave) e as informações que lhe permitirão desvendar os mistérios do desconhecido.*



AÇÃO GAMES 1 ano

Se no filme de Arnold Schwarzenegger os efeitos visuais são de arrasar, o mesmo já não acontece no game, que merecia gráficos mais caprichados. O jogo até que reproduz bem as situações do filme, mantendo-se fiel a detalhes como a visão infravermelha do Cyberdine (quando você aperta a pausa), letrinhas de computador informando qual a sua missão ou a reprodução da imagem dos personagens. Seu objetivo, atuando como o próprio Schwarzenegger, é proteger a vida do garoto John — que no futuro liderará uma rebelião de humanos contra máquinas. Não pense que será fácil. O jogo é desafiador, tem apenas cinco vidas e nenhum Continue.

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

*Seu primeiro objetivo é livrar-se desses inimigos. Siga a indicação da flecha para encontrar novas vítimas*

*Você pode atingir vários adversários de uma vez caindo sobre eles. Basta subir no caminhão e soltar-se*

*Mais pancada na segunda fase. Agora, o cenário é um bar*

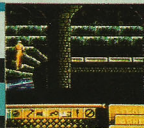
*Superteste para os seus reflexos. Você tem de desviar dos carros batidos, atirar nos caixotes — para tirá-los do caminho — e também atirar no caminhão, senão ele passa por cima*

Para quem se amarra numa boa adventure, este jogo é um prato cheio. Seu estilo lembra o de jogos para PC, como *Indiana Jones* ou *Monkey Island*. Conduzindo o detetive Nightshade, você vai ter de fuçar cada pontinho da tela, procurar passagens secretas, interrogar pessoas, colecionar objetos e descobrir quais suas utilidades. Todas as funções e itens do jogo são representadas por ícones (figuras), o que facilita muito o seu uso. Bons conhecimentos de inglês e uma atenta leitura do manual são importantíssimos para jogar. De resto, meu chapa, você vai ter mesmo é de rachar a cuca para desvendar tantos mistérios.

Videogame não é só pancadaria, tiroteio e perseguição. De repente, surge um jogo superdiferente como este aqui, em que você banca o comandante de um ônibus espacial da NASA e realiza diversas missões. Em *Space Shuttle*, seus objetivos vão desde abastecer sua nave de hidrogênio e fazê-la decolar até colocar um satélite na órbita da Terra — tudo isso com muita precisão. Seu inglês precisa estar bem afiado, pois as missões são dadas por escrito e você não pode se esquecer de nadinha. O jogo oferece vários objetivos, que são realizados por naves diferentes — Enterprise, Columbia, Discovery, etc. Vale a pena conhecer.

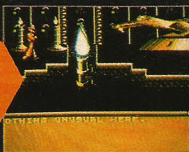
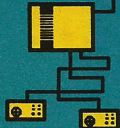
## SERVE PRA QUÊ?

Na parte inferior da tela você vê os itens das funções disponíveis. Você aciona uma delas diante de um local ou objeto

Nightshade encontra um pé-de-cabra. Para que o objeto lhe servirá? Na dúvida, o melhor é guardar a ferramenta. Quem guarda, tem

Agora você vê os itens já recolhidos. Cada um desses objetos tem uma importante função no jogo. Resta descobrir qual

De repente, Nightshade encontra uma passagem secreta empurrando um bloco da parede...

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

E OLHA SÓ ONDE VAI DAR

CARTUCHOS CEDIDOS PELA NETUNIA. FONE 66-3318

LANÇAMENTOS & DICAS

## SPACE SHUTTLE

Ao iniciar o jogo, anote o número e o nome da nave que são mostrados antes de digitar seu nome. Depois de identificar-se, coloque as informações

Essas são as etapas de uma missão. Você não pode se esquecer de nada. É coisa pacas, não?

Uma das etapas para fazer a nave decolar é acionar a alavanca de combustível na torre

Para manobrar a nave, você precisa movimentar a setinha de baixo (no alto da tela), de forma que ela sempre acompanhe a de cima

Agora, você coloca um satélite em órbita. Cuidado para que os satélites menores não atrapalhem seu trabalho

# Dicas

### TOM & JERRY

**Vidas infinitas** — Na tela de apresentação, dê a seqüência →, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B, A e Select. O medidor de vidas mudará automaticamente para o 99, mas este número nunca baixará. Assim, suas vidas serão infinitas.

### AMERICAN GLADIATORS

**Seleção de nível** — Este jogo tem mais três níveis de dificuldade, além do inicial, que você poderá acessar com códigos especiais. Para o nível 2, siga a seqüência A,B,A,A,A,A,B e B. Para o nível 3: A,B,A,A,B,A,A e A. Para o nível 4: A,B,A,A,B,B e B.

### ASTYANAX

**Invencibilidade** — Na tela de apresentação, faça a seqüência de comandos ↑ (quatro vezes), ↓, ←, →, ↑ e Start.

EM 1 ANO, MAIS DE DUAS MIL DICAS PUBLICADAS

## MOVIMENTOS DE FRED

Apesar da barriguinha, Fred Flintstone é um personagem muito ágil neste jogo. Veja só do que ele é capaz:

**PERNDURAR-SE EM BORDAS**
Aperte o botão de pulo com ↓

**AGARRAR-SE EM BORDAS**
Aperte o botão de pulo com ↑

## PODER TOTAL

**MANTENHA APERTADO O BOTÃO DE TIRO ATÉ QUE AS BARRAS DO MEDIDOR DE FORÇA FIQUEM MAIS GROSSAS. COM ISSO, AS ARMAS TERÃO PODER MÁXIMO**

# THE FLINTSTONES®

***Dino e Hoppy, os bichinhos de estimação de Fred e Barney, são levados para o futuro por um cientista maluco que resolve visitar a pacata Bedrock. A solução para ter os dois de volta é montar a máquina do tempo de Gazoo — o amigo marciano de Fred — e viajar para o Século XXX, onde estão os prisioneiros. Acompanhe Fred Flintstone nesta aventura, em que até George Jetson aparece para dar uma mãozinha.***

## ARMAS & ITENS

A arma normal de Fred é a clava. Com ela, você poderá eliminar a maioria dos inimigos e abrir os barris, de onde saem alguns presentes:

| MACHADINHA | ESTILINGUE | OVO | BRONTOBURGUER | FRED | CORAÇÃO |
|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  | |
| Arma de médio alcance | Arma de longo alcance | Tem efeito explosivo | Recarrega as energias | Vida extra | Recarrega energias |

ESTRATÉGIA

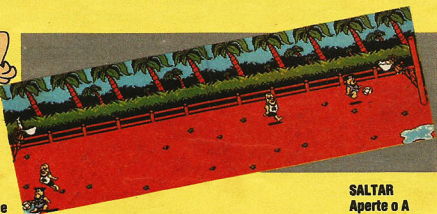
## ITENS DOS ESTÁGIOS DE BÔNUS

Esses são os presentes que você ganhará ao vencer as competições de basquete. Seu uso é limitado e consome algumas lascas. Para usá-los, aperte o Pause. Gazoo aparecerá e lhe dará o item que quiser.

| DINOSSAURO | ASAS | EQUIPAMENTO DE MERGULHO |
|---|---|---|
| Para pulos altos | Para voar | Para usar na fase da água |

## ESTÁGIOS DE BÔNUS

Ao vencer seu adversário no jogo de basquete, você ganhará um prêmio especial. Esses são os seus movimentos durante a competição:

**EMPURRAR O ADVERSÁRIO**
Encoste nele e aperte o B

**SALTAR**
Aperte o A

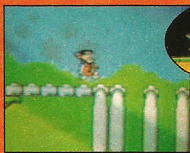
**ROUBAR A BOLA DO ADVERSÁRIO**
Chegue perto dela e aperte o A

**ATIRAR PARA A CESTA**
Chegue perto dela e aperte o B

## PEGUE TODAS AS MOEDAS

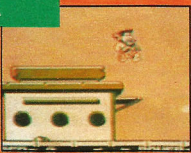
A maioria dos inimigos deixa uma moedinha, que vale 5 lascas. Quanto mais lascas você tiver, mais vezes poderá usar as armas especiais. Abatendo um inimigo várias vezes, usando o velho truque de voltar um pouco atrás na tela, você pode chegar facilmente a 100 lascas

## BEDROCK

**VIDA ESCONDIDA**
Use o dinossauro como gangorra, batendo com a clava na cabeça dele, e você alcançará a vida

**CHEFE**
É muito fácil derrotar esse dragão bobalhão. Quando ele esticar a cabeça, use a machadinha para atacá-lo

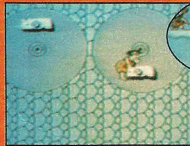
**ESQUELETO**
Ao atravessar a ponte de ossos de dinossauro, vá depressa: o esqueleto é frágil e se despedaça com o peso de Fred

## REEF ROCK

**VÔO LIVRE**
Algumas casas têm trampolins bem abaixo do telhado. Use-os para explorar as partes altas

**CHEFE**
Pendure-se na borda da plataforma quando o homem das cavernas chegar perto. Ao afastar-se, dê-lhe machadada

**VIDA ESCONDIDA**
Está no barril da segunda plataforma pequena, bem rente à água. Para pegá-la, é preciso ser rápido, senão você perde a carona do barquinho

## CIDADE GELADA

**VIDA ESCONDIDA**
Passando a roda gigante, pule para a plataforma de baixo. Num dos barris você achará uma vida

**CHEFE**
Não pule sobre o mamute, pois você vai se dar mal. Despache-o rapidamente usando ovinhos explosivos

**OLHE OS ESPETOS**
Pule de uma roda para outra só quando estiver no ponto mais baixo. Senão, você vai dar a maior cabeçada nos espetos logo acima

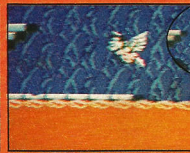
## FLORESTA

**VIDA ESCONDIDA**
Bata no focinho desse inofensivo dinossauro. Ele não ficará bravo: pelo contrário, abrirá a boca para lhe dar uma vida

**CHEFE**
O sujeito tenta atingi-lo com pulgas e cocos. Faça o feitiço virar contra o feiticeiro: rebata os cocos com a clava

**MANOBRA**
A melhor forma de atravessar a última cachoeira é alcançar a plataforma mais alta à esquerda e saltar sobre os troncos

## CASTELO

**VIDA ESCONDIDA**
Entre na primeira porta que encontrar e você sairá na sala onde estará a vida extra da fase

**CHEFE**
Acerte os morceguinhos que o Drácula solta. Aumente o poder de sua clava

**USE AS ASAS**
Mova a alavanca para fazer a porta abrir. Ao passar para o outro lado, o rio de lava começará a subir. Use o par de asas para escapar

ESTRATÉGIA

## ÁGUA

**CUIDADO COM O PEIXE**
Antes de saltar de uma borda para outra, certifique-se de que nenhum peixe cruzará seu caminho. Se você for pego não terá como se defender

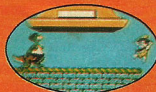
**PÉ-DE-PATO**
Se você falhar no salto de uma borda para outra e começar a afundar, chame Gazoo e peça-lhe o equipamento de mergulho

**PULE NA BOLHA**
As bolhas grandes podem ser usadas como apoio para caminhar em longas distâncias

## TERRA DO CHÁ

**PORRADA NELES**
Os inimigos desta fase — ninjas e karatekas — são mais fortes. Aumente o poder de sua clava para tirá-los logo da jogada

**PASSEIO DE CARRINHO**
Não se preocupe em dirigir o carrinho durante a descida pela ladeira. O funcionamento dele é automático

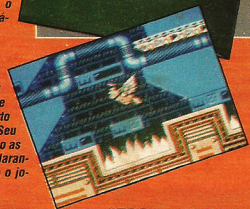
**CHEFE**
Esse dinossauro metido a lutador de sumô é um perigo. Proteja-se no telhado até que ele vá para um dos cantos da tela. Então, desça pelo lado oposto e dê-lhe estilingadas

## VIAGEM AO FUTURO

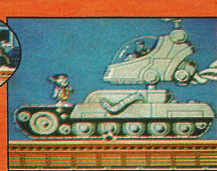
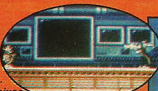
Na terra do chá você encontra o último pedaço da máquina do tempo de Gazoo. Lá vão os Flintstones para o futuro

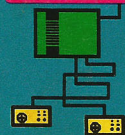
**OLHA SÓ QUEM APARECE PARA AJUDAR FRED: GEORGE JETSON**

## TERRA DO FUTURO

**ESTEIRAS**
Para um homem das cavernas, andar sobre esteiras rolantes é difícil. Ao cair nos buracos, abaixe a cabeça e os espetos não o alcançarão. Fature o máximo de moedas

**PLATAFORMAS**
Ao sair do prédio das esteiras, você terá de andar em espaço aberto até outro elevador. Seu único ponto de apoio são as plataforminhas cor de laranja. Se você cair, pause o jogo e pegue o Fly

**ÚLTIMO CHEFE**
Saindo do elevador, Dr. Butler virá com uma bazuca. Dois ovos explosivos são o suficiente para ele perder a arma

Na segunda tentativa, Butler tentará pegá-lo com essa engenhoca puladora. Três ovos e uma machadada destruirão a máquina

**ÚLTIMA TENTATIVA DE BUTLER:**
atacá-lo com esse tanque. Suba na parte dianteira do veículo, solte dois ou três ovos e complete o serviço com a machadinha, atirando-a contra o vidro do tanque. Butler é um canastrão: não vai resistir muito e logo entregará Dino e Hoppy de volta

AÇÃO GAMES 1 ano

## PIT FIGHTER

...E pensar que um jogo de sucesso nos arcades caberia, um dia, em seu próprio bolso... Pit Fighter, para o Game Boy, é realmente uma surpresa. Apesar da ausência de cor nos gráficos e dos recursos mais simples, a emoção e o desafio são quase os mesmos que você encontra na versão para o arcade e nos cartuchos para 16 bits. Buzz (campeão em luta-livre), Ty (o kickboxer) e Kato (mestre em karatê) conservam suas habilidades e poderes nesse jogo portátil, garantindo uma overdose de pancadaria. Lançado em março, nos States.

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

**BUZZ**

**ESTILO:** LUTA-LIVRE
**QUALIDADE:** FORÇA BRUTA
**UM GOLPE FORTE:** EMPURRÃO COM O CORPO

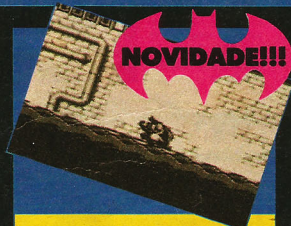
**TY**

**ESTILO:** KICKBOXING
**QUALIDADE:** AGILIDADE
**UM GOLPE FORTE:** VOADORA

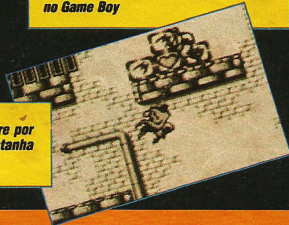
**KATO**

**ESTILO:** KARATÊ
**QUALIDADE:** RAPIDEZ
**UM GOLPE FORTE:** PONTAPÉ

## BATMAN THE RETURN OF JOKER

Em junho vai estar saindo, nos Estados Unidos, a segunda aventura do homem-morcego para o Game Boy. Esta versão tem uma série de diferenças em relação ao *Batman 2*, do Nintendo 8 bits. O herói, por exemplo, pode usar sua bat-corda para saltar abismos. Alguns inimigos, também novos, atiram discos metálicos contra o personagem, e por aí vai. Antes do encontro com o Coringa, você terá de passar por três capangas: Dark Claw, Shogun Warrior e Foul Ball, todos de amargar. Os estágios são movimentados.

*Na fase dos esgotos, um efeito chocante: a água forma ondinhas. Inédito no Game Boy*

*Nos esgotos, a manha é ir sempre por cima. Na foto, você vê uma montanha de itens*

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

# UM NOCAUTE EM 5 ATOS

1 Os dois adversários se encaram

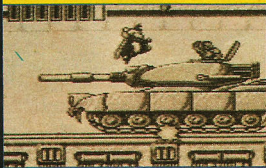
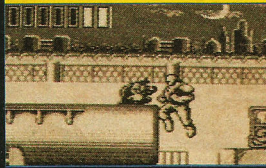
2 Buzz toma a ofensiva com um soco

LANÇAMENTOS & DICAS

3 Em seguida, ataca com um pontapé

4 O inimigo, fraco, é atirado longe

5 Nocaute!

O estágio 2 é o da fábrica de máquinas. Você tem de estar com muitos batarangs em reserva

Na fase do trem, apenas um tipo de inimigo tentará atrapalhá-lo. Pule pra cima dele e atire de perto

SUA NAVE VAI VOAR FEITO UM COMETA!

## Dicas

### NEMESIS

**Velocidade máxima** — Pause o jogo e pressione os botões B cinco vezes e A cinco vezes. Sua nave vai voar feito um cometa e os escudos ficarão cheios.

### BOOMER'S ADVENTURE IN ASMIK WORLD

**Seleção de estágios** — Com a password ANCIENT, você provocará o surgimento de uma tela para seleção de fases, podendo escolher qualquer uma das 33 etapas do jogo.

### CASTLEVANIA 2 — BELMONT'S REVENGE

**Vidas extras** — Comece com 10 vidas digitando a password Vela-Vela-Coração-Coração. Ao iniciar o jogo, aperte Start 2 vezes.

### BATMAN

**Melhore o seu faro** — Você, que está começando a jogar este game agora, talvez não tenha percebido esta manha: é nos quadrinhos mais escuros que se escondem os itens do jogo. Fique esperto para farejá-los de longe.

# WHERE IN TIME IS Carmen Sandiego

Sucesso dos games para computador, Carmen Sandiego chega ao Mega Drive num jogo diferente de tudo o que já se viu. Você é um investigador da agência de detetives Acme e foi escalado para solucionar crimes praticados por uma organização internacional. Com uma máquina do tempo, ladrões muito espertos transportam-se a lugares e épocas diferentes da história para roubar preciosos objetos. Felizmente, a agência Acme também tem a máquina — chamada Cronoskimmer — e pode mandá-lo à cena do crime para investigar. Lá, é preciso recolher todas as pistas interrogando testemunhas do caso, informantes ou vasculhando o local para encontrar alguma prova material. Com estes procedimentos, você reúne informações sobre o suspeito e sobre o local onde ele pode estar escondido. Para solucionar cada caso, será preciso fazer duas, três ou até mais viagens até descobrir e capturar o culpado. Mas seja rápido, pois o chefão da Acme é muito rigoroso no cumprimento dos prazos.

## UM JOGO POLIGLOTA

CARMEN SANDIEGO pode ser jogado em cinco línguas: inglês, francês, alemão, italiano e espanhol. A perfeita compreensão dos textos é fundamental neste jogo

## VIDEOGAME TAMBÉM É CULTURA

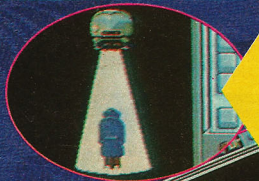
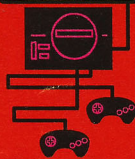
Preste atenção no briefing que o chefe vai lhe dar. Nele você já saberá se o suspeito é homem ou mulher

Chegando à cena do crime, inicie a investigação com interrogatórios e busca de pistas

As informações recolhidas devem ser armazenadas no computador, que lhe dará o(s) provável(eis) suspeito(s)

No dossiê dos bandidos, você vê a ficha de cada um. Conselho de amigo: copie tudo. Assim, você pode consultar as informações mais facilmente

Ao recolher informações, você terá de deduzir para onde foi o suspeito. Se não conseguir, as opções de viagem (travel) disponíveis poderão ajudá-lo

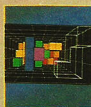
O PERFIL DOS SUSPEITOS E AS PISTAS DOS CASOS ESTÃO RELACIONADOS COM DADOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DA HUMANIDADE. VOCÊ TEM DE SACAR ALGO SOBRE PINTORES E ESCRITORES FAMOSOS, OBRAS DE ARTE E ACONTECIMENTOS IMPORTANTES. TER UMA ENCICLOPÉDIA A SEU LADO É UMA BOA.

QUANDO O CULPADO É DESCOBERTO, A AGÊNCIA ACME MANDA UM ROBÔ PARA FAZER A PRISÃO. E ASSIM, RESOLVENDO CASO A CASO, VOCÊ AINDA VAI CHEGAR A CARMEN SANDIEGO

AGORA NO BRASIL

# ELETRONIC ARTS NO BRASIL

*A Tec Toy fez um contrato com a empresa inglesa de softwares Eletronics Arts e agora vai trazer seus games para o Brasil. Dá uma olhada nos lançamentos deste mês:*

## BATTLE SQUADRON

Game de naves, versão dos arcades. Sua missão é libertar os comandantes Berry Mauers e Lorin Bergin, que estão mantidos como reféns no planeta Terrania. Tem gráficos e efeitos sonoros muito bons. Para dois jogadores.

## BLOCKOUT

Game de raciocínio. É uma incrível versão do *Tetris* em 3D. É preciso ser rápido para visualizar onde as figuras tridimensionais devem ser colocadas no fundo de um poço de níveis múltiplos. Você ainda pode aumentar a dificuldade do jogo, mudando o tamanho do poço e o formato das figuras na tela de opções. Para dois jogadores.

## JOHN MADDEN FOOTBALL

Game de esporte. Mais um jogo de futebol americano. Aqui John Madden, um dos maiores especialistas deste esporte, dá as dicas para você se tornar um grande jogador. O locutor fornece avaliações dos times, explicações dos termos técnicos do futebol americano, dicas de defesa e ataque, avaliação dos jogadores e estatísticas. Ao todo, dezessete equipes disputam o campeonato de futebol. Para dois jogadores.

## BUDOKAN

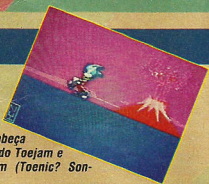
Game de esporte. É o primeiro cartucho que traz torneios de artes marciais para o videogame. Você precisa dominar quatro modalidades: karatê, kendô, bô e nunchaku. Só vence quem souber escolher corretamente a melhor arte para enfrentar cada adversário. Palavras do mestre: "Seu grande adversário é você mesmo". Para dois jogadores.

## ART ALIVE

Quem gosta de desenhar já deve ter percebido que os artistas de hoje estão trocando seus pincéis e tubos de tinta por uma nova ferramenta: o computador. Histórias em quadrinhos, ilustrações, desenhos animados, tudo isto agora pode ser feito em uma tela e guardado em disquete. Ora, o videogame não é nada mais que um computador dedicado a um só tipo de programa: jogos. Por que não fazer um programa de desenho para videogame? E aí está *Art Alive*.

É preciso muito pouco tempo para dominar os controles. Na parte superior da tela, você escolhe as cores que quer usar e o tipo de linha que vai desenhar. Você pode escolher a grossura de linhas curvas, retas, quadrados e círculos. Toda vez que desenhar uma área fechada, você pode pintá-la usando o baldinho.

**CARIMBO**

***No Art Alive dá pra fazer coisas cabeludas como, por exemplo, pegar a cabeça do Sonic, colocá-la no corpo do Toejam e fazer esse novo personagem (Toenic? Sonjam?) andar pela tela***

**CORES**

***As flechinhas no canto esquerdo da tela de ferramentas mudam as tabelas de cores. O quadrado no cantinho muda a cor de fundo do seu desenho***

## SWORD OF SODAN

Game de ação. A aventura se passa na Idade Média. Tem feitiçaria e muito sangue. Cada vez que você fincar sua espada, verá o sangue de seu inimigo jorrar. E ouvirá, em voz sintetizada, seus gritos de dor, quando estiver morrendo. Mas não é a sangueira que torna o jogo ruim. Os personagens são grandes, mas bidimensionais. Além disso, a movimentação dos heróis não é realista.

## ZANY GOLF

Game de esporte. Para quem não acha muita graça no golfe, mini golfe é uma boa. Nada de bancos de areia, lagos e bosques para atravessar. Para acertar o buraco, você precisa passar por entre as pás de um moinho ou passar por baixo de um hambúrguer. A opção para quatro jogadores torna o jogo ainda mais divertido.

## POPULOUS

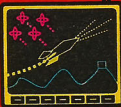
Game de estratégia. Você é um deus e tem o poder de transformar mundos. Para ser mais exato, um total de 500 mundos. Todos eles infestados de criaturas malignas. Seu objetivo é impedir que estes mundos sejam dominados pelo Mal.

Um ótimo jogo para quem gosta de desafios... e que saiba inglês. Aqui estão algumas dicas para você conquistar os mundos:

*Nivele a terra dos mundos para que a população possa crescer, construindo casas e mais casas*

**Os Cavaleiros (Knights) invadem casas e matam todos os moradores inimigos. Um único Cavaleiro pode causar um genocídio. Se você tiver bastante poder (Manna), tranforme seu líder em Cavaleiro**

*Nunca esqueça de colocar o Papal Magnet. Este monumento controla seu povo*

*Quando necessário, faça valetas nos morros para evitar a aproximação dos inimigos. Cave buracos até encontrar água*

LANÇAMENTOS & DICAS

## ANIMAÇÃO

*O dinossauro da foto foi feito da seguinte maneira: pegamos o dinossauro do arquivo de imagens e fizemos um carimbo. Com o lápis azul desenhamos a água. O dinossauro foi então carimbado nas folhas de animação, cada quadro em uma posição mais baixa. Depois, foi desenhada água em cima dele, até que sumisse por inteiro.*

*Essa animação foi colocada em cima da cena do mar com vulcão e pronto! Aí está: um dinossauro pulando para dentro e fora da água*

# Dicas

### DEVIL'S CRASH

**Passwords** — Para conseguir sete bolas e 390 mil pontos, digite a senha DEVILCRASH. Para conseguir dez bolas e dois milhões de pontos, digite TECHNOSOFT.

### SUPER LEAGUE BASEBOLL

**Bolas difíceis** — Procure sempre fazer os lançamentos mais difíceis. Bolas fáceis são mandadas para fora do campo.

### ARCUS ODISSEY

**Passwords** — Perdeu-se no labirinto? No problem! Aqui estão as passwords para os níveis três a oito.

NÍVEL 3 - JSMOFBAHKB
NÍVEL 4 - JBMGNMQJDQ
NÍVEL 5 - JBMGNUUMEB
NÍVEL 6 - KBMEMUQQFA
NÍVEL 7 - KBEMMUQU4F
NÍVEL 8 - KIMEMUU05F

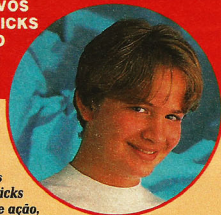
AÇÃO GAMES 1 ano

# Lançamentos Nacionais



ACESSORIO

## CHIMERA E PYTHON

**OS NOVOS JOYSTICKS PARA O MEGA**

*"Usando os novos joysticks em jogos de ação, os movimentos ficam mais rápidos e precisos."*

RODRIGO

TRUXTON / GAME DE NAVES

AIR DIVER / GAME DE SIMULAÇÃO

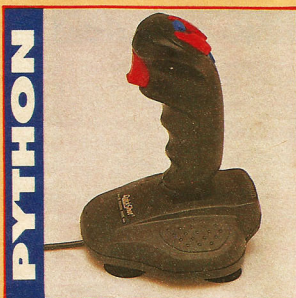
ALTERED BEAST / GAME DE AÇÃO

ALEX KIDD... / GAME DE AÇÃO

### CARACTERÍSTICAS

*Tem a forma de uma pistola. Possui botão Turbo e Direcional de alavanca. O cabo mede 1,80 m de comprimento.*

### COMENTÁRIOS

*"O formato do Chimera é muito anatômico. Os movimentos do Direcional são exatos. O botão de alavanca dá mais agilidade aos movimentos em jogos de luta. O Turbo traz mais ação. Em jogos de simulação, de naves e de tiros, o Turbo dá mais poder de fogo, fica mais rápido. Já nos jogos de ação, o Turbo não ajuda muito. O pulo do personagem fica menor e, quando você atira com uma das armas, sai mais de uma. O único defeito: o botão Start fica longe dos outros botões."*

### CARACTERÍSTICAS

*É um joystick do tipo manche. Os botões ficam na empunhadura. Tem botão Turbo e Direcional de alavanca. Tem um cabo de 1,20 m de comprimento e quatro ventosas, que fixam o joystick em superfícies lisas.*

### COMENTÁRIOS

*"Os movimentos do Direcional são limitados. Não dá para avançar muito em todas as direções. O botão Start fica entre os outros dois botões. Isto é um problema. Quando você precisa apertar os dois botões juntos, acaba pressionando o Start também. As vantagens do Python são o Turbo — bom para games de tiros — e as ventosas, que prendem o joystick no chão ou em uma mesa."*

# MAIO, 1992

AXL ROSE revela sua trágica infância

BIZZ

BRUCE SPRINGSTEEN
ERIC CLAPTON
ALICE IN CHAINS

C+C MUSIC FACTORY
REIS DO REMIX

U2
A MEGATURNÊ

RADICALIZOU!
FAITH NO MORE
a primeira entrevista sobre o novo disco
"as taras de Mike Patton", por João Gordo!

CHILI PEPPERS • CIDADE NEGRA • URBAN DANCE SQUAD • PRONG • CHIC

# FAITH NO MORE
# A PRIMEIRA ENTREVISTA DO NOVO DISCO.

LEIA A REVISTA **BIZZ**. PORQUE VOCÊ FAZ PARTE DA HISTÓRIA DO ROCK.

NAS BANCAS.

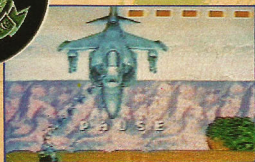
PILOTO: Rodrigo



# MERCS™

Você é um soldado de aluguel a serviço do governo norte-americano. Sua missão: resgatar o presidente, que foi capturado por terroristas. Siga essas táticas para vencer as sete partes de sua missão da versão Arcade de Mercs.

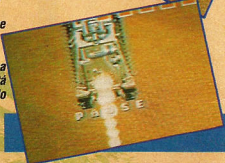
## MISSÃO 1

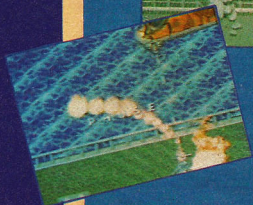
**OBJETIVO:**
Chegar ao território inimigo

O primeiro boss é fácil. Desvie dos tiros de fogo e concentre seu poder de fogo no bico do jato

## MISSÃO 2

**OBJETIVO:**
Romper a linha de tanques do inimigo

**VEÍCULOS**
No campo de ação, você poderá atirar em soldados inimigos e capturar seus veículos (jipes, barcos, tanques e baterias móveis). Quando isto acontecer, aparecerá na tela a palavra Enter. Cada veículo tem um medidor de resistência (último indicador). Você anda no veículo, até o medidor se esvaziar.

Tome cuidado com as bolas de fogo. Suba no tanque para detonar a mira. Você está arriscado a queimar a pele, mas o fim do inimigo está mais próximo que o seu

## MISSÃO 3

**OBJETIVO:**
Neutralizar a unidade de ataque Scorpion

Abuse do Napalm (arma de fogo líquido) para varrer toda a área e destruir caixotes a distância

Saia da mira das metralhadoras e tente avariá-las. Quando o helicóptero aterrissar, fique do lado direito e liquide todos os tripulantes

## MISSÃO 4

**OBJETIVO:**
Penetrar no desfiladeiro da montanha

Se você quer arriscar a vida, fique no centro do navio e mande chumbo grosso. O inimigo afunda em poucos segundos

MEGA

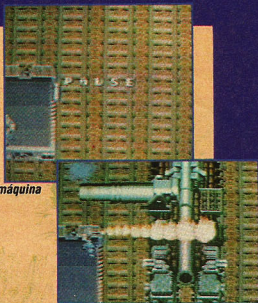
ESTRATÉGIA

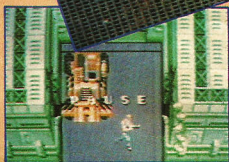
SUA MISSÃO: RESGATAR O PRESIDENTE

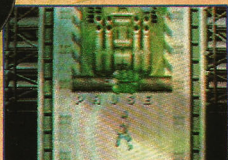
## MISSÃO 5

*OBJETIVO:*
*Destruir a linha de suprimentos do inimigo*

*Enquanto o boss não aparece, procure não se movimentar demais. Fique no canto esquerdo, mas fique esperto para pular fora*

*Destrua primeiro os canhões para não ficar prensado na plataforma e dê varreduras sobre a máquina*

## MISSÃO 6

*OBJETIVO:*
*Neutralizar o quartel-general inimigo*

*Nesta fase, cuidado para não cair nos buracos*

*Neste beco, acabe com um tanque de cada vez*

*Movimente-se rapidamente para dificultar a mira do inimigo e mande Mega bem no centro do grande veículo*

## MISSÃO 7

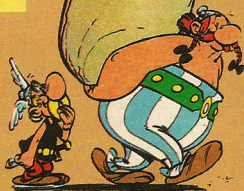
*OBJETIVO:*
*Interceptar o vôo do Hércules*

*Concentre sua mira nas hélices e desvie das bombas. Falta pouco para o final da missão*

## ITENS ESPECIAIS DO MODO ARCADE

- **RIFLE DE ASSALTO** dispara balas comuns
- **FUZIL** dispara cargas de balas em dispersão
- **LANÇA-GRANADAS** dispara granadas (uma a uma)
- **MEDALHA** reabastece parte do medidor de vida

## ASTERIX

ASTERIX Ele é baixinho, mas tem espírito sagaz e inteligência viva. Sua força sobre-humana vem da poção mágica do druida Panoramix

OBELIX É o amigo inseparável de Asterix. Sua força é incomensurável. Quando bebê, Obelix caiu dentro de um caldeirão de poção mágica do druida. Adora javalis e boas brigas. Tem um cachorrinho muito simpático, o Ideiafix

*Estamos no ano 50 A.C. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos. Só uma pequena aldeia, povoada por irredutíveis gauleses, ainda resiste ao invasor. Entre os valorosos guerreiros da aldeia, estão Asterix e Obelix.*

*Os mais conhecidos personagens dos quadrinhos franceses estão agora em uma emocionante aventura no Master System.*

*Panoramix, o venerável druida da aldeia, foi seqüestrado pelos soldados de César. Asterix e Obelix terão de se armar de toda a sua força e coragem para cruzar a Europa e a Ásia em sete fases para encontrar o druida.*

*Algumas fases são mais fáceis para Asterix e outras para Obelix. Escolha o melhor personagem para cada fase*

## THE FLINTSTONES

*Depois de uma semana de trabalho, chega o dia da grande final do Campeonato de Boliche. Fred e Barney não vêem a hora de começar a disputa nas pistas do Bedrock Super-Bowl.*

*Só há um probleminha. Fred esqueceu que prometeu para a Wilma que ia pintar a parede da sala. Ele só vai poder ir ao boliche depois da pintura. E, para piorar a situação, Fred ainda vai ter de tomar conta da Pedrita.*

*É assim que começa a aventura dos Flintstones e sua turma na tela do Master System. Além dos famosos personagens, o game traz os cenários pré-históricos e as músicas do desenho animado de Hanna Barbera.*

### EM CASA

*Pedrita é impossível. O pai não consegue pintar a sala e segurar a menina. Fred precisa soltar o pincel para pegar Pedrita. Para pegar a escada, aperte botão 1. Para pintar a parede e molhar o pincel no balde de tinta, aperte o botão 2.*
***DICA:*** *Comece a pintar de cima para baixo.*

### NAS RUAS DA CIDADE

*Bedrock tem mais ruas esburacadas que muita cidade grande por aí. Se não desviar dos buracos, a roda do carro do Fred quebra. E, se demorar muito tempo para trocar a roda, Fred perde a hora e o boliche fecha. Para levantar o carro e colocar o macaco, aperte os botões 1 e 2.*
***DICA:*** *na troca de rodas aja como um mecânico de F 1*

### NO BOLICHE

*Se Fred não ganhar do Barney, você está condenado a ficar nesta fase para sempre. E é preciso ser muito bom para vencer o Barney. Para colocar as garrafas no lugar, mexa o Direcional para a esquerda e a direita.*
***DICA:*** *Olhe a direção indicada no marcador e ajuste a bola para a direção oposta.*

### OPERAÇÃO-RESGATE

*Pedrita fugiu de casa. A garotinha resolveu dar um passeio no alto de um prédio em construção. Fred vai precisar de um bom equilíbrio para resgatar a filha.*
***DICA:*** *Tome o maior cuidado com o vento. Espere o vento passar e depois ultrapasse os obstáculos.*

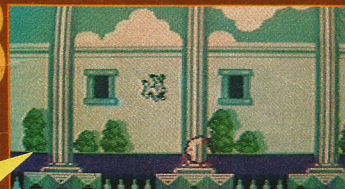
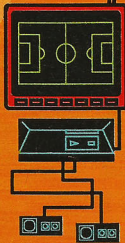
PARA 1 OU 2 JOGADORES

HÁ MAIS DE UM CAMINHO ATÉ A SAÍDA. PROCURE PASSAGENS SECRETAS

A POÇÃO MÁGICA É MUITO ÚTIL. EXPLODE TIJOLOS E PROVOCA GÊISERES DENTRO D'ÁGUA PARA ASTERIX SUBIR PLATAFORMAS MAIS ALTAS

LANÇAMENTOS

JUNTANDO 50 OSSOS, VOCÊ VAI PARA UMA FASE ESPECIAL

PARA ACABAR COM ESSE BICHÃO FUJA DELE E JOGUE VÁRIAS POÇÕES NO CANTO DIREITO DA TELA. O JAVALI VIRARÁ UM BOM ASSADO PARA OBELIX

## INGLÊS OU FRANCÊS?

Este jogo traz uma novidade. Você pode escolher a língua do jogo: "english or french"

OBELIX NEM PRECISA DE POÇÃO. SOQUE TODOS OS ROMANOS QUE VIR PELA FRENTE. MAS NÃO ABUSE DA FORÇA, PORQUE O TEMPO É CURTO

## BÔNUS

Ideiafix precisa estourar todas as bolas vermelhas. Pule várias vezes sobre as outras bolas coloridas até elas ficarem vermelhas

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

2.ª PARTE

# SONIC

Aqui está a continuação da aventura do porco-espinho no Master System. Na edição n.º 12, AÇÃO GAMES mostrou como encontrar as três primeiras esmeraldas. Aqui estão as dicas para você encontrar as outras três e chegar até o final.

## JUNGLE

### NÍVEL 3-2

Nesta fase vertical, você deve tomar cuidado para não cair e nem pular alto demais.

### NÍVEL 3-3

Nesta nova luta contra Robotinik, mantenha-se no centro da jogada.

Pegue uma vida neste canto esquerdo da subida

Saiba reconhecer os tocos que caem quando Sonic pula

Ande para a direita, pule na água e pegue a vida

Procure ficar no centro. Dê pulos altos para atingir a nave e para desviar das balas de canhão

## LABIRINTH

### NÍVEL 4-1

Por baixo d'água, o maior perigo é você morrer por falta de ar.

Seja rápido. Você precisa encontrar bolinhas de ar para não morrer afogado

Logo na saída da água, há uma vida. Dica: se você pular no propulsor ao lado, a vida se transforma em dez argolas

### NÍVEL 4-2

Ainda por debaixo d'água, Sonic deve chegar até mais uma esmeralda nesta fase.

*Depois dos elevadores, vá para a esquerda e pegue a vida. Mas cuidado para não ficar sem ar*

*Antes de chegar à superfície, pegue a invencibilidade. Logo acima, à esquerda, estará a esmeralda entre espinhos*

### NÍVEL 4-3

Para derrotar mais uma vez o cientista, evite o centro da tela.

*Espere-o descer por sobre uma das plataformas. Acerte-o antes que Robotinik lance o foguetinho. Pule para o outro lado e repita a operação. Quando vier do meio, abaixe para escapar das bombas*

## SCRAP BRAIN

### NÍVEL 5-1

Final de tarde. Sonic está entre as engenhocas da cidade industrial.

*É preciso cuidado para pegar esta vida. Não se esqueça de que ela está sobre escadas rolantes*

### NÍVEL 5-2

Esta fase esconde uma vida e mais uma esmeralda.

*Na bifurcação, desça e vá pra esquerda. Pegue este teletransportador...*

*...e ganhe a vida que está para o lado direito*

*Pelo caminho de cima, pegue este teletransportador...*

*...e dê de cara com a quinta esmeralda*

## NÍVEL 5-3

Desta vez não haverá confronto. Robotinik só aparece para dar o ar da graça.

*Para pegar a vida, dê a volta por cima: suba, vá pra direita, caia e vá pra esquerda*

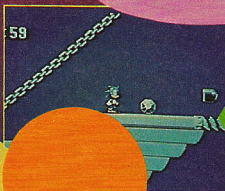
## SKY BASE

## NÍVEL 6-1

Vá devagar se quiser pegar as argolas e não ser pego pelos canhões e lasers, que só atingem quando a tela relampeia e estoura um trovão.

*Esse inimigo merece respeito. Não tente atingi-lo. Espere que ele passe por cima de você*

## NÍVEL 6-2

Você chegou ao esconderijo de Robotinik. A última esmeralda está muito bem escondida.

*Para pegar a esmeralda atrás da corrente, siga a trilha das plataformas com hélices que passam por baixo do zeppellin*

## O CONFRONTO FINAL

## NÍVEL 6-3

*Fique no canto esquerdo. Quando o canhão de laser se apagar, corra e atinja a cápsula protetora de Robotinik. Volte para o mesmo lugar e repita a mesma coisa até você quebrar a cápsula*

# Dicas

### ZILLION

**Salas secretas** — Se você achar um beco sem saída, atire na parede umas quinze vezes. Você poderá revelar uma sala secreta.

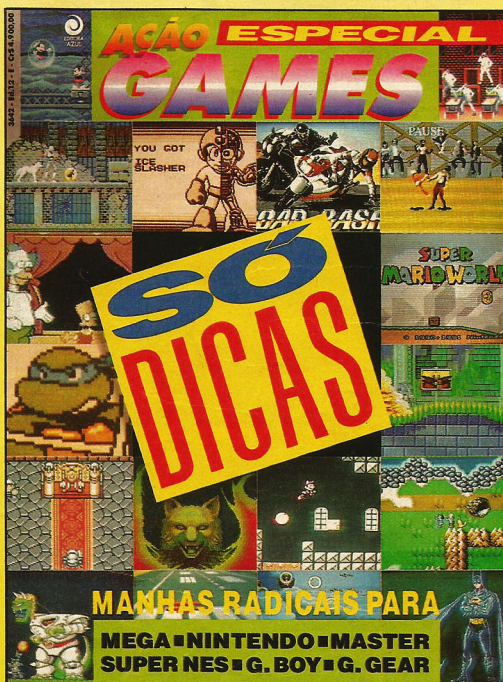
### WONDER BOY 3

**Final do jogo** — Para chegar no finalzinho do jogo, digite a senha: MKWH WC1 TY2K 5H4.

### GAIN GROUND

**Seleção de fases** — Aperte os botões 1, 2 e ↑, e depois ligue o console para conseguir uma tela de opções. Lá, você poderá escolher rounds e estágios.

ESPECIAL

# 300 JOGOS COM MAIS DE MIL DICAS!

UMA EDIÇÃO ESPECIAL DE AÇÃO GAMES

NAS BANCAS

## GOLDEN AXE

Depois das versões para Master e Mega, *Golden Axe* chega para Game Gear. O game mistura ação e RPG.

Death Adder, o grande líder das forças do Mal, roubou o machado de ouro — Golden Axe — que dá o poder de controlar o mundo àquele que o possuir.

Só há um guerreiro que pode cumprir a missão de libertar o mundo das forças do Mal: Ax Battler.

*Golden Axe* fornece senhas para o jogador continuar a partir de diversos pontos do jogo. Estas senhas estão nas casas com a inscrição PW.

**No início do jogo, vá para o leste depois de deixar o castelo. Siga até chegar a uma caverna. Lá, você encontrará uma bomba, que pode ser usada para destruir montanhas**

**Não deixe de falar com todas as pessoas que encontrar pelo caminho. Elas podem ter informações valiosas para você**

**Seus primeiros inimigos são as amazonas**

# Dicas

## APANHE TODAS AS LETRAS

### NINJA GAIDEN

**Seleção de Fases** — Aqui estão as senhas para ir direto para outras fases:
fase 2 - NINJA
fase 3 - GIDEN
fase 4 - DRGON
fase 5 - SWORD

### RASTAN

**Mate o Leão** — Para matar o leão do nível 1, fique acima dele e atire quando ele passar.

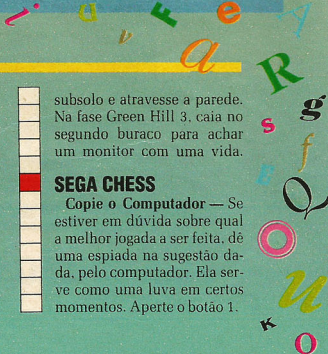
### WONDER BOY

**Vida Extra** — Se você encontrar algumas letras pelo caminho, apanhe todas. Quando conseguir formar a palavra SEGA, você ganhará uma vida.

### SONIC

**Vidas Secretas** — Na fase Green Hill 2, há uma sala secreta com uma vida. Vá para o canto esquerdo inferior do subsolo e atravesse a parede. Na fase Green Hill 3, caia no segundo buraco para achar um monitor com uma vida.

### SEGA CHESS

**Copie o Computador** — Se estiver em dúvida sobre qual a melhor jogada a ser feita, dê uma espiada na sugestão dada, pelo computador. Ela serve como uma luva em certos momentos. Aperte o botão 1.

# TODAS AS ONDAS DO MUNDO

**SURF É FLUIR.**

# LeChuck's Revenge — Monkey Island

TM AND (c) 1991 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY
ALL RIGHTS RESERVED

Quem achava que tinha se livrado do fantasma do pirata Le Chuck se enganou. Em *Monkey Island 2*, Guybrush Treepnood continua juntando as peças do quebra-cabeça que pode levá-lo ao tesouro perdido numa ilha do Caribe. Isso se a assombração de Le Chuck deixar. Uma trilha sonora que levanta até defunto — veja as caveirinhas que dançam na 2.ª fase — e gráficos de dar água na boca só vão ser esquecidos por quem tiver fôlego para chegar ao final. O prêmio é uma revelação intrigante, que vai deixar muita gente com a pulga atrás da orelha. Tudo em dois níveis de dificuldade, exclusivo para funcionamento padrão VGA. Lançado em abril, pela Brasoft.

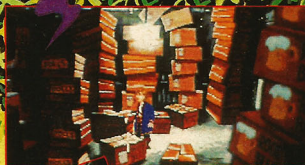
***Converse com todos que encontrar pelo caminho. Alguns podem ter informações úteis***

## SIM EARTH

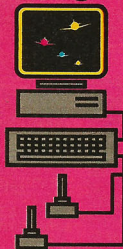
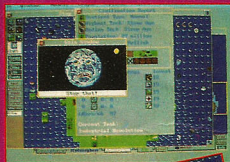
| AQUÁRIO | STAGE NATION | MARTE | VÊNUS | DAISY WORLD | TERRA 1 | TERRA 2 | ALEATÓRIO |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

Você já pensou em ser Deus alguma vez na vida? Então pintou a chance de chegar o mais perto possível disso. Seguindo o mesmo modelo do *Sim City*, *Sim Earth* lhe dá um mundo inteiro para criar. São sete alternativas de planetas — Aquário, Stage Nation, Marte, Vênus, Daisy World e duas opções para Terra —, uma na versão 550 milhões de anos atrás e outra atual, de 1990. O segredo é escolher a composição adequada para cada lugar e período da História. Só tome cuidado para não causar desastres ambientais. Não iria pegar bem, não é?

## PARA QUEM JOGA NO NÍVEL MAIS FÁCIL, É MUITO SIMPLES APANHAR O PEDAÇO DE MAPA NA LOJA BOOT ISLAND

*Para quem joga no nível mais difícil, o pedaço da loja deve ser trocado pela cabeça de macaco*

*Ao cavar um buraco no local do tesouro, Guy cai numa armadilha de Le Chuck. Veja no livro de receitas como fazer um vodu para safar-se*

*Guybrush e seu amigo Wally são capturados por Le Chuck e presos em sua fortaleza. Para escapar, basta que eles se imaginem fora. Veja só o que acontece depois*

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

*Comece o jogo pelos outros planetas. Só depois de pegar as manhas é que você estará em forma para encarar a Terra.*

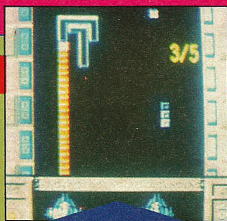
*Ao construir um planeta novo, não abra mão dos vulcões.*
*No primeiro instante de vida do planeta, eles servem para esticar a "área sólida" da região.*

*Seja sábio ao lidar com as eras históricas. Não coloque, por exemplo, cientistas para trabalhar na Idade do Bronze. Isto iria alterar a ordem natural das coisas. Distribua racionalmente os filósofos, médicos, cientistas e agricultores que estiverem à disposição. Trate-os como se fossem os presidentes e ministros dos países de seu planeta.*

## QUARTZ - MSX 2

É um jogo de raciocínio, como *Tetris*, *Pipeline*, *Block Out*, *Move Square*, etc. A diferença é que *Quartz* é o melhor deles.

Sua missão é pilotar uma nave através de um quebra-cabeça. O objetivo é completar peças geométricas, dando tiros. Não é nada fácil, porque a tela se movimenta. A cada final de fase, a velocidade aumenta. São nove fases, cada fase com três partes: fácil, médio e difícil.

Escolha a nave e a música que quiser e tente acabar o jogo para ver o final, que é bem engraçado. Da Konami.

Preencha com tiros as formas geométricas que aparecem na tela

Agora o desafio é duplo. Além de passar de fase, você deve vencer o seu amigo ao lado

## SUPER LAYDOCK - MSX 1

Você é o piloto de uma nave terrestre que atravessa o espaço em busca de aventura. Em *Super Laydock*, a batalha espacial é contra inimigos de planetas poderosos.

Os gráficos e movimentos são incríveis, a música é boa e dá o clima de batalha espacial. O que conta mesmo é o efeito de voz digitalizada logo no início: é muito bom.

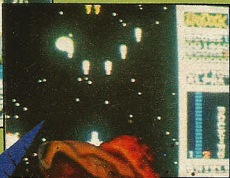
O primeiro Boss é uma nave de porte médio. Atire no bico da nave

**PASSWORD**

Para começar com todas as armas, digite logo no início: 21121212121212

Destrua primeiro as bases, mas fique atento aos inimigos aéreos

PARA 2 JOGADORES

MSX

LANÇAMENTOS & DICAS

## PUYO - PUYO - MSX 2

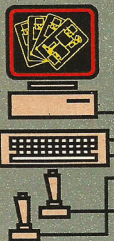
Mais um game de raciocínio. *Puyo-Puyo* é muito parecido com *Columns*. Só que as pedras foram substituídas por monstrinhos de geleca. É um jogo divertido que te deixa preso na cadeira até o Game Over.

Além de poder jogar com dois jogadores, você também escolhe os efeitos sonoros, as músicas e os níveis. *Puyo-Puyo* é um grande jogo para quem gosta de quebrar a cabeça. Da Compile.

As gelecas caem em dupla. Combine a cor dos monstrinhos para eles desaparecerem

Detone o placar e grave seu recorde para sempre, como acontece nas máquinas de arcade

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

# MUITA COMIDA!!!

## Dicas

### GAME OVER 2 - MSX 1

**Segundo Jogo** — Para acessar o Game Over 2, digite: 65535

### LUPIN 3D - MSX 2

**Seleção de Fases** — Para selecionar fases, digite:

1 - RSJIMFIZUM
2 - SJKBEMFIWI
3 - TJLIEMFIVC
4 - GPNUFMULCH
5 - WESPUJMOPJ
6 - FMQALDFNWN

### FAMILY BOX - MSX 2

**Força e Velocidade** — Para tornar seu lutador mais resistente e mais, veloz, tecle: AAAAÁAPPCPFKELBC

**FABIO ENES DIAS**
**RIO DE JANEIRO — RJ**

### DYNAMITE DAN - MSX 1

**Vidas Infinitas** — Para consegui-las, digite: WESDCX + LGRA.

**MARCELO TENÓRIO DE SOUZA**
**SÃO PAULO — SP**

### METAL GEAR - MSX 2

**Muita Comida** — Para conseguir o máximo de comida, tecle (F1) e digite: ISOLATION (F1). Obs.: Não tecle Return.

**EZEQUIEL PEREIRA**
**B. HORIZONTE — MG**

AÇÃO GAMES 1 ano

# Dragon's Lair II
## THE TIME WARP

Desde que surgiu nos shoppings de todo o país, este arcade vive rodeado de gente. Não é para menos: a qualidade de suas imagens compara-se às dos melhores desenhos de Walt Disney. Isso porque o jogo é gravado em Compact Disc Laser, capaz de armazenar uma quantidade de informações centenas de vezes maior que a do cartucho.

Dragon's Lair é uma aventura alucinante, que deixa a gente com água na boca e vontade de torrar um montão de fichas para ver o final da história. Mas não é um jogo fácil. Ele requer tanta concentração e rapidez de movimentos que o jogador mal tem tempo de curtir as imagens delirantes.

AÇÃO GAMES traz para você a história completa de Dirk, o Destemido; cavaleiro medieval que enfrenta um terrível mago para salvar sua esposa raptada. Simplesmente, a aventura mais radical que já se viu num arcade até hoje.

### NO PIQUE DO JOGO

Os controles são apenas dois: Direcional e botão de ataque (Sword). Quando a espada de Dirk pisca, você precisa pressionar o botão de ataque para que ela se movimente, dando continuidade à ação. Quando qualquer outra coisa do cenário pisca, você deve mover o Direcional na direção do objeto iluminado.

Parece fácil, mas não é. O segredo deste jogo está em dar o comando certo no momento certo, senão... adeus. Tudo é muito rápido e inesperado.

### Quem criou Dragon's Lair

Bem que você achou este jogo parecido com os desenhos de Walt Disney, não? De fato, o Criador de *Dragon's Lair* — Don Bluth — já trabalhou nos estúdios Disney. Hoje, dono de seu próprio negócio, ele produziu também outros trabalhos famosos, como os filmes *A Ratinha Valente* e *Fievel — Um Conto Americano.*

ESTRATÉGIA

# PEGUE TODOS OS ITENS

A mudança de fase só acontece se você apanhar os itens que aparecem em cada uma. Aqui estão todos os objetos. Fique ligado.

# SE VOCÊ BOBEAR, POBRE DIRK DANÇA

## VEJA SÓ O QUE ACONTECE SE VOCÊ BOBEAR...

Dragon's Lair é um jogo implacável. Aperte o comando errado e o pobre Dirk dançará direitinho. Estas são apenas algumas das conseqüências...

# Era uma vez...

Em uma casinha na floresta, Dirk conta a seus filhos que a princesa Daphne, sua mulher, fora raptada pelo maligno mago Mordrok. Ao saber do fato, sua sogra fica furiosa e, sacudindo um rolo de macarrão, obriga-o a resgatar sua filha.

Fugindo da sogra, Dirk entra em um castelo, onde encontra uma máquina do tempo que irá ajudá-lo em sua busca.

## NA IDADE DA PEDRA

Depois de lutar com alguns pterodáctilos e dinossauros, Dirk alcança a máquina do tempo, que o leva para a fase 3.

Dirk vai parar na Pré-História, onde encontra Daphne e Mordrok. Consegue resgatar a princesa, mas perde-a quando é mordido na canela por um dos demônios de Mordrok.

## NO PAÍS DAS MARAVILHAS

Em um dos vários absurdos da história, Dirk aparece no País do Espelho (aquele de Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carrol). Vestido de Alice, ele luta contra os guardas da rainha de Copas, bules gigantes, dragões que cospem palavras de fogo e o gato Cheshire.

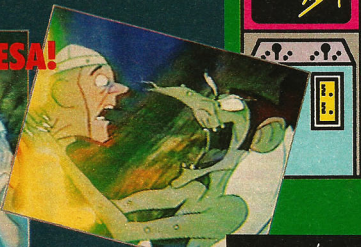
## MAÇÃ DO AMOR

A máquina leva Dirk ao portal do Paraíso. Ele pula o muro e encontra Eva, uma gordona tarada que cisma em persegui-lo.

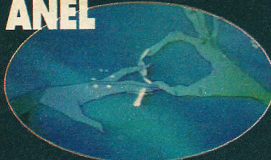
Fugindo da gorda, Dirk encontra a serpente, que promete ajudá-lo se ele fizer Eva comer a maçã. Eva come a fruta e o Paraíso desmorona. Dirk mal consegue pegar a máquina do tempo e fugir.

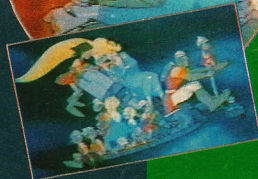
## SINFONIA EXPLOSIVA

*Dirk surge em cima do piano de Ludwig van Beethoven enquanto este compõe sua quinta sinfonia. O piano voa para o espaço, Dirk escapa de notas musicais voadoras e luta contra um gato-dragão em um buraco negro. Só vendo.*

## POR TRÁS DAS ATADURAS

## SURPRESA!

*Em uma pirâmide egípcia, Dirk escapa de milhares de aranhas, escorpiões, morcegos, múmias e encontra Daphne mumificada. Mas quando ele resolve ver o que está por trás das ataduras... Surpresa!!*

## A MALDIÇÃO DO ANEL

*Agora, Dirk está frente a frente com Mordrok. O vilão consegue colocar um anel encantado no dedo de Daphne, que se transforma em um monstro horrível e tenta engolir Dirk de qualquer jeito. O herói consegue tirar o anel e jogá-lo no dedo de Mordrok, que também se transforma em monstro. Daphne volta ao normal, mas está inconsciente.*

## Final Feliz

*Daphne acorda. É a hora do beijo. Os dois pegam a máquina do tempo e voltam para casa. Dirk distribui os itens que pegou no caminho entre a molecada. Todos felizes, vão dar um passeio na máquina do tempo.*

**THE END**

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

**BIZZ**
Rock, Pop, Comportamento

**LETRAS TRADUZIDAS**
Fotos e Letras Traduzidas

**FAMA**
Música e Ídolos

**HIT**
Música, Mercado e Negócios

**FLUIR**
Surf

**BOA FORMA**
Ginástica, Esporte e Saúde

**SAÚDE É VITAL**
Prevenção e Saúde

**CARÍCIA**
Comportamento Jovem

**HORÓSCOPO**
Astrologia - Esoterismo

**SET**
Cinema e Vídeo

**SET-1000 VÍDEOS**
Seleção dos Melhores Vídeos

**AÇÃO GAMES**
O Mundo dos Games

**CONTIGO**
Atualidades - TV

**SEMANÁRIO**
Variedades

**SOM SERTANEJO**
Música Sertaneja

**NOSSOS ENDEREÇOS**

**São Paulo**
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress

**Rio de Janeiro**
R. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s/1533/34 - CEP 20020, Fone: (021) 532-0313, Telex (021) 36890 - FAX (021) 532-1486

**Los Angeles (EUA)**
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851

**Nova York:** Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972

**Paris:** 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

**PUBLICIDADE**

**São Paulo:** Av. Brig. Faria Lima, 1541 - 16.º andar, CEP 01451, Fone (011) 814-7211, FAX (011) 212-0664

**Brasília-DF:** Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX

**Belo Horizonte:** M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

**Região Sul:** Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (051) 223-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - (0474) 33-6186 - Joinville - SC; (041) 234-0439, Curitiba PR


# GAME OVER

**COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTAS FERAS**

## AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto. Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

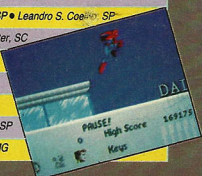
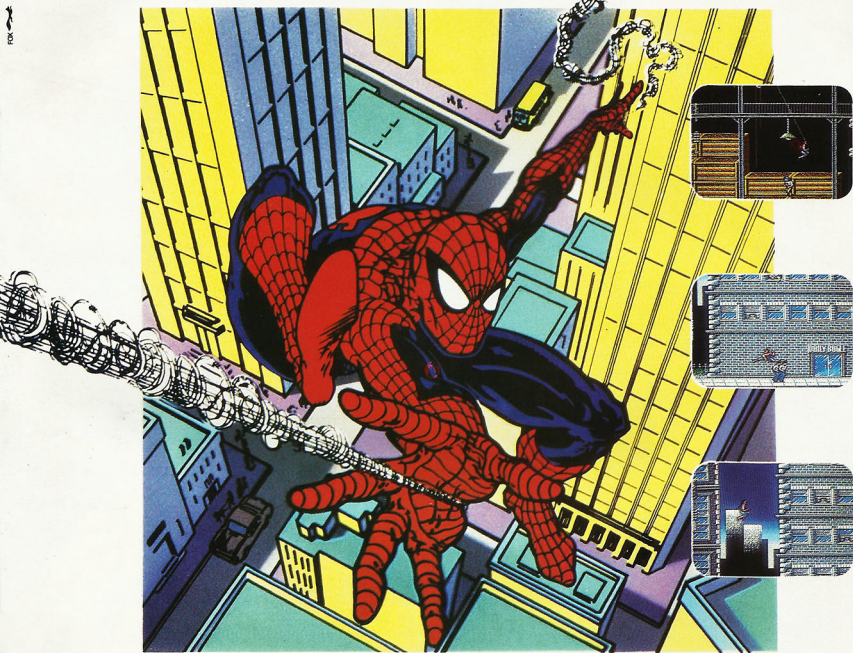
## • NINTENDO •

| Jogo | Pontuação | Nome |
|---|---|---|
| BATTLETOADS | 999.999 | Alex R. Ribas, PR • Fernando Higa, SP • Jorge M. de M.F. de Faria, MA • Marcelo G. Didonet, MT • Marcelo L.S. de Oliveira, SP • Roberto Kaida, SP |
| BOMBER MAN | 1.908.400 | Koichiro Maeda, SP |
| DRAGONS LAIR | 99.990 | Eduardo Fonseca, SP |
| GREEN BERET | 332.400 | Leonardo Pucineli, GO |
| GUN SMOKE | 214.440 | Victor F.F. Zucca, RJ |
| IKARI WARRIOR 3 | 294.200 | Alessandro Arakaki, SP |
| ROBOCOP 2 | 71.387.280 | Davidson P. de Souza, MS |
| ROCKIN' KATS | 9.999 | Eduardo Fonseca, SP |
| SILVER SURFER | 461.700 | Victor F.F. Zucca, RJ |
| STAR SOLDIER | 9.141.150 | Alberto Mvrdolk, RJ |
| THE LEGEND OF JUJU | 220.150 | Bruno Faria Mortz, SP |
| THE LITTLE MERMAID | 68.900 | Edson Yamada, SP |
| TOP GUN | 4.050.000 | Roberto Kian, SP |

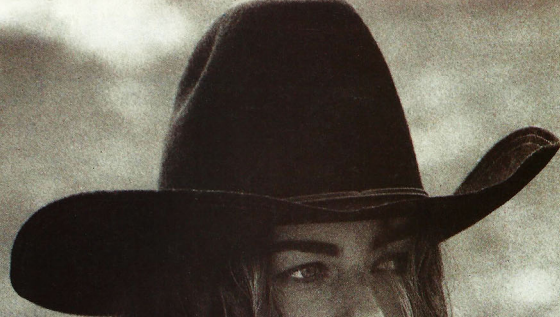
## • MASTER SYSTEM •

| Jogo | Pontuação | Nome |
|---|---|---|
| ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD | 9.999.800 | Alessandro Arakaki, SP |
| DOUBLE DRAGON | 9.999.990 | Roberto Kian, SP |
| JOGOS DE VERÃO: SKATING | 5.120 | Gibran Hamuche de Freitas, SP |
| SAFARI HUNT | 8.912.800 | Equipe Comichão e Coçadinha, MG |
| SONIC | 489.400 | Vladimir Noveli, SP |
| SUPER MÔNACO GP | 99 | Juliano Miiller, SC |
| VIGILANTE | 99.900 | Fabio H. Bittencourt, PR • Guilherme F. de Moura, DF |
| WORLD GRAND PRIX | 00.20 | Alessandro Arakaki, SP |

## • MEGA DRIVE •

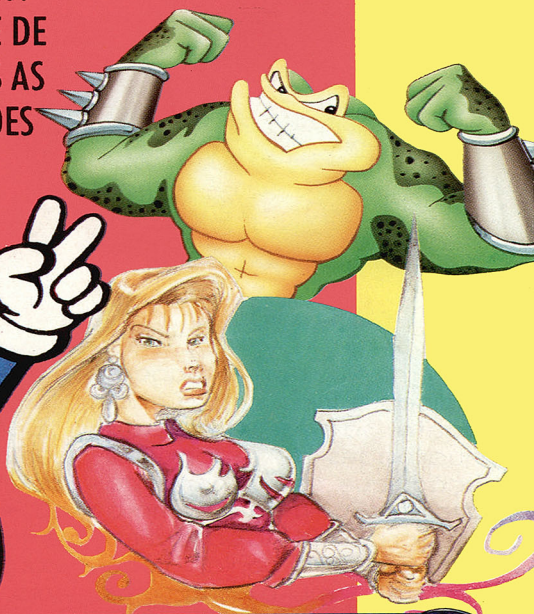
| Jogo | Pontuação | Nome |
|---|---|---|
| ALEX KIDD | 9.990 | Cleber Coura Castro, MS |
| BATMAN | 3.100.000 | Edson Cardoso Silva, MG • Eduardo C. Silva, MG |
| HARD DRIVER | 344.955 | Hugo Perez, RJ |
| MOONWALKER | 9.999.999 | Alexandre B. Vaitkevicius, SP • Leandro S. Coe[illegible], SP |
| PIT FIGHTER | 2.097.400 | Leonardo Rafael Wehrmeister, SC |
| SHAPES AND COLUMNS | 51.967.728 | Danilo Veronez Vitoreli, MG |
| SPIDER MAN | 169.175 | Mathew Khoury, RJ |
| SUPER MÔNACO GP | 144 | Sérgio Natario Coimbra, RJ |
| SWORD OF SODAN | 345.675 | João Paulo Freire Tavares, SP |
| THUNDER FORCE 2 | 9.999.990 | Leonardo C. Mello Senra, MG |

# Chegou o jogo que vai fazer você subir pelas paredes.

O Homem-Aranha está em apuros. Seu maior inimigo, o Kingpin, colocou uma bomba na cidade e jogou toda culpa em nosso herói. A notícia se espalhou pela cidade e, o que é pior, há uma recompensa pela cabeça do Homem-Aranha. A polícia e a população estão contra você.

## Spider-Man

Para enfrentar esta difícil situação, você dispõe de apenas 24 horas. Caso contrário, a bomba será detonada e aí será tarde demais. Prepare suas teias. Você vai subir pelas paredes com mais este novo lançamento da TEC TOY para o Master System.

ERNESTO BALDAN
LOJAS EXCLUSIVAS SETE SETE CINCO: (011) 826-4288 PRONTA ENTREGA: R. GEN. JULIO MARCONDES SALGADO, 24.
RETRO
AVENGERS
SETE SETE CINCO

# MELHORES JOGOS

E MAIS:
ÍNDICE DE
TODAS AS
EDIÇÕES

Brinde especial de AÇÃO GAMES — Não pode ser vendido separadamente

# SONIC, THE HEDGEHOG

Ritmo alucinante, imagens radicais e trilha sonora chocante são as principais qualidades deste jogo de ação, que está sendo visto internacionalmente como o melhor de 1991. Ao conduzir o porco-espinho Sonic, você precisa ser muito rápido mas também fuçador, pois as fases estão cheias de itens escondidos, passagens e outros segredos.

## Modo de edição

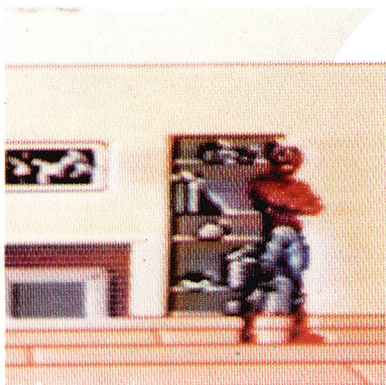
Durante a tela de apresentação, deixe o botão A apertado e pressione: ↑, C, ↓, C, ←, C, → e Start. Se o truque entrar, ouvirá um som e, no canto superior esquerdo da tela, a palavra Score vai ficar sem a vogal "e". Use A para ver as formas que Sonic pode ter nas fases, B para escolher a forma e C para copiá-la.

# SPIDERMAN

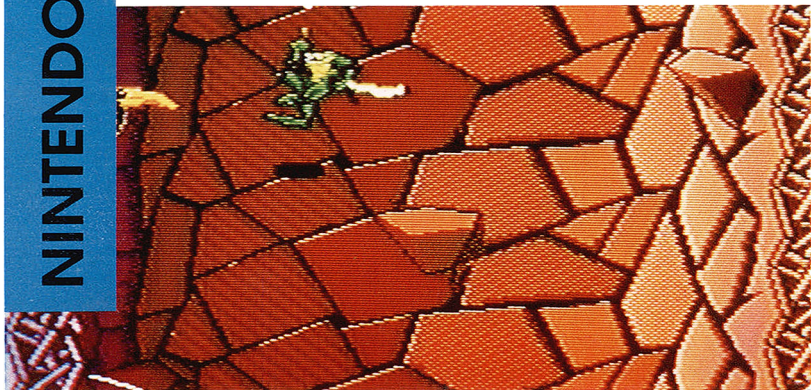
Por ser muito bem-feito e fiel às histórias em quadrinhos do Homem-Aranha, este jogo de ação tornou-se um dos jogos preferidos da galera. Pendurando-se no teto, lançando teias e realizando outras proezas aracnídeas, o herói Spider-Man tem 24 horas para encontrar a bomba atômica com que King Pin ameaça explodir a cidade.

Ele deve lutar com seis de seus maiores inimigos: o Dr. Octopus, o Lagarto, o Homem-Areia, Electro, o Duende Macabro e Venon.

## Lute com King Pin

Evite que Mary Jane caia no barril de ácido paralisando as engrenagens com a teia. Para isto, suba na parede do lado direito. depois desça e dê voadoras na cabeça do chefão até a teia arrebentar. Repita a operação, desça para combater King Pin e assim por diante até destruí-lo.

# PIT-FIGHTER

O lançamento deste grande sucesso dos arcades foi a melhor notícia do ano para os fãs de jogos de luta. Os gráficos digitalizados e a perfeição dos movimentos são as grandes qualidades de *Pit Fighter*, onde você pratica golpes de Karatê, Full-Contact e Luta-Livre contra uma legião de inimigos.

# BATTLETOADS

Eleito pelos americanos o melhor jogo de1991 para o sistema Nintendo, *Battletoads* tem a melhor trilha sonora já produzida para um jogo de 8 bits. Em matéria de ação, o game também é radical, exigindo muita habilidade. Os sapos Zitz e Rash passam pelas fases mais malucas, saltando rampas em jet skis, lutando contra alienígenas, pegando carona em cobras serpenteantes ou correndo na frente de serras assassinas. O objeti-vo é vencer a malévola Dark Queen e salvar dois amigos sequestrados.

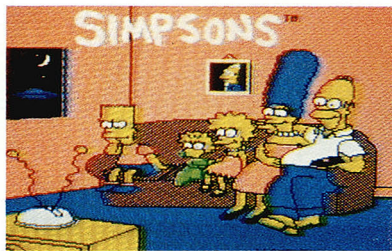
## Vidas extras

Na tela de apresentação, aperte simultaneamente os botões A , B e↓. Com isso, você começará o jogo com cinco vidas — duas a mais que o normal.

# TARTARUGAS NINJA 3

A terceira aventura das Tartarugas Ninja já está pintando como um dos novos sucessos para Nintendo 8 bits. Os gráficos estão mais caprichados do que nunca. A trilha sonora é a maior pauleira e tem até o grito de guerra das tartarugas — Cowabunga! — em voz digitalizada. Com golpes e movimentos radicais, o quarteto viaja de Miami a Nova Iorque para deter a enorme gangue do Destruidor, que roubou toda a ilha de Manhattan. Ação e pancadaria pura.

## Enfrentando o Destruidor

Na última luta com o Destruidor, fique se movimentando sem parar quando ele levanta a mão – é para despistar os raios que ele solta. Use o melhor golpe da sua tartaruga e acerte-o em qualquer lugar do corpo.

# BART vs. SPACE MUTANTS

Ao mesmo tempo em que exige habilidade, este é um game cheio de pegadinhas e que obriga o jogador pensar. Seres alienígenas invadem a cidade de Spingfield e planejam construir uma máquina para dominar todo o planeta. Bart Simpson é o único capaz de melar a construção desta máquina. E para isso ele precisa recolher, inutilizar ou destruir os objetos que os extraterrestres procuram.

MASTER

# PHANTASY STAR

O primeiro jogo com legendas em português não poderia ser melhor. *Phantasy Star* é um RPG que realmente funde a cuca dos jogadores, tantos são os mistérios, truques e segredos para desvendar. Sua missão é ajudar a guerreira Alis a vingar a morte do irmão, assassinado pelo rei Lassic. Para enfrentá-lo, Alis precisa atravessar três mundos e contar com a ajuda dos amigos Myau, Noah e Odin.

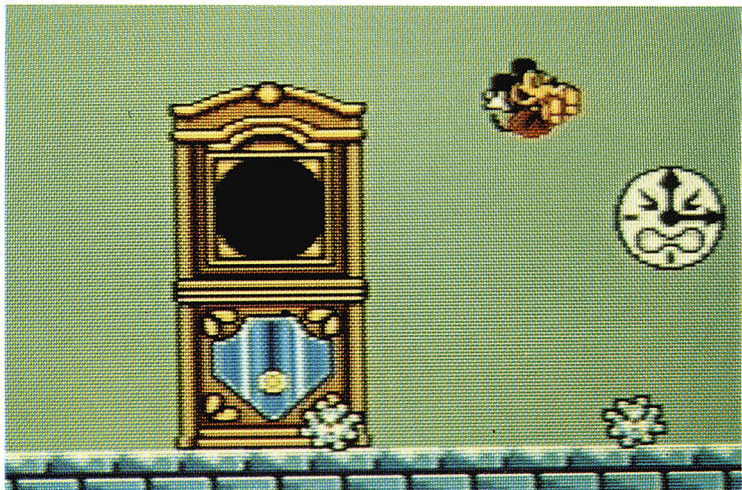
## ARMAS LACONIANAS

**Machado** - Você terá de derrotar Medusa para pegar o machado. Medusa mora em uma torre em Palma, ao Sul da floresta Gothic, no meio das montanhas. Lute até chegar ao topo da torre. Antes de entrar na sala da Medusa, equipe Odin com o escudo-espelho.

**Espada** - A direita de Scion, há uma torre repleta de dragões vermelhos. Mate todos. Um deles vai deixar uma arca com a espada.

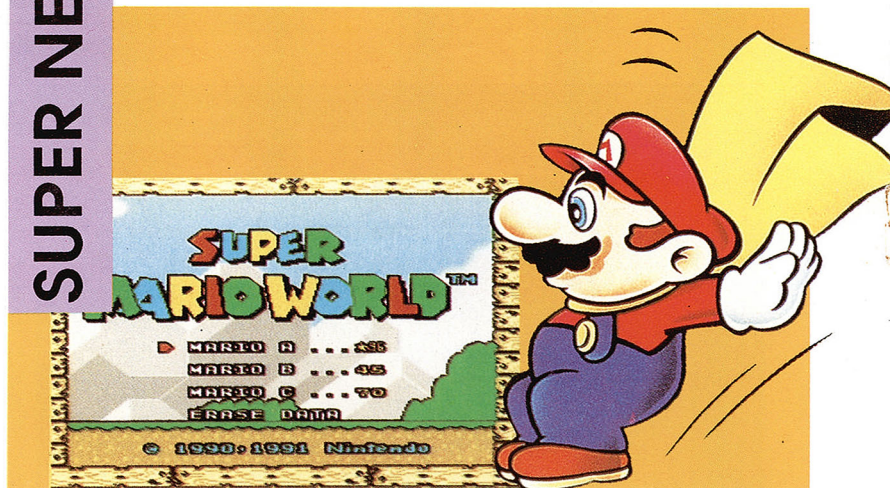
**Armadura** - Para achá-la, vá para o Norte da saída do túnel que leva a torre Corona, em Dezoris. Ande até achar o cemitério Guaron, que vive rodeado de zumbis. Use a Telepatia (TELE) de Noah para atravessar o cemitério.

**Escudo** - Depois de pegar a armadura laconiana, desça às masmorras e vá para a esquerda do cemitério Guaron. Há um outro túnel aí. Dentro desse túnel está o escudo aconiano.

# CASTLE OF ILLUSION

Este jogo foi um marco para os fãs do Master System. Até seu lançamento, não existia um de padrão gráfico tão bom e com um personagem tão ilustre. Assim como na versão para o Mega Drive, Mickey atravessa as misteriosas e fantásticas salas do castelo da bruxa Mizabel, que sequestrou a sua namorada Minie.

## Passagem secreta

No mundo da biblioteca, passando as notas musicais, você será obrigado a descer,

atravessando três salas. Saindo da terceira sala, desça apenas dois degraus da escada e então aperte os botões 2 e ←. Você atravessará a parede e encontrará uma outra sala com moedas e uma outra vida.

A Nintendo superou todas as expectativas quando lançou este jogo. Em suas quases cem fases, há muito o que fuçar: inúmeras passagens secretas, muitos movimentos e uma infinidade de itens. Como todas as aventuras de Mario, este é um jogo que vai ficar na história.

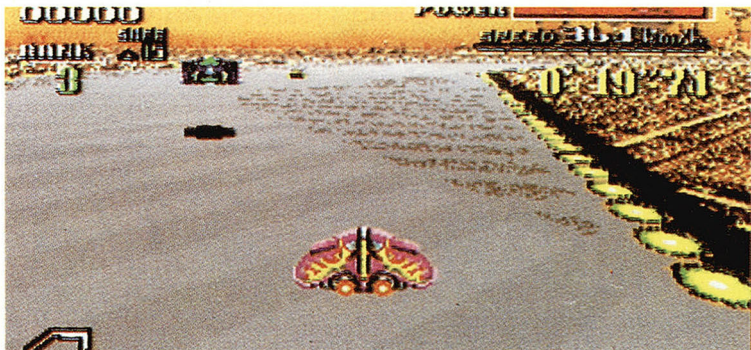
## Vidas extras

Na fase Vanilla Secret 1, pegue o P-Switch e coloque-o à esquerda da barreira que marca o meio da fase. Pule no P-Switch e ele fará aparecer três moedas cinza, cada uma valendo uma vida.

# F-ZERO

Os mais sofisticados recursos de processamento de imagem do Super NES foram empregados para dar a sensação perfeita de se estar pilotando. Numa corrida futurista, naves turbinadas voam a uma velocidade incrível.

## Nível extra

Selecione o nível King e corra todas as pistas de todas as ligas. Se em todas elas você conseguir chegar pelo menos em terceiro lugar, o jogo lhe oferecerá um novo nível de dificuldade: o Master.

# SUPER ADVENTURE ISLAND

A versão para o Super NES do clássico Adventure Island tem o mesmo pique das anteriores: é um jogo de ação moderada, não exigindo nenhum exagero de habilidade. Mas o que apaixona no game é a trilha sonora, cheia de balanço e rap — chocante! Diversão garantida.

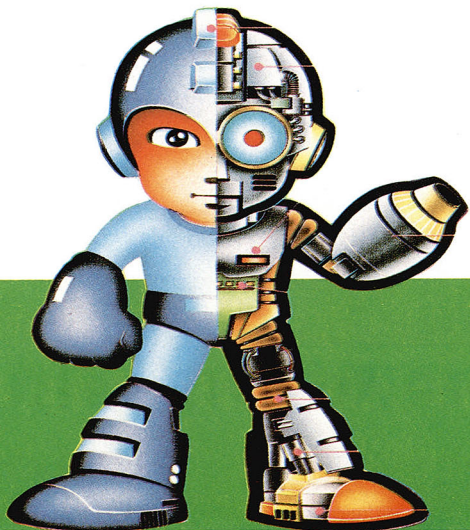
## Enfrentando o polvo

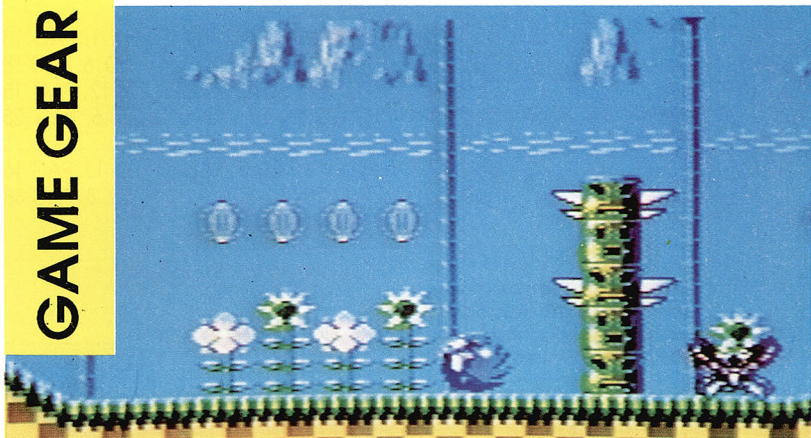
A melhor maneira de eliminar o polvo, na fase da baleia, é nadar acima dele e mandar machadinhas em sua cabeça. Cuidado para não encostar nas paredes da barriga da baleia, senão você dança.

# MEGA MAN

As aventuras do héroi-robô tinham de estar entre os melhores do Game Boy. Na primeira parte deste game, Mega Man reencontra alguns daqueles inimigos que não largam de seu pé — Iceman, Elecman, Cutman e Cia. A segunda parte já é no interior do castelo do Dr. Wily.

## Senha

Inicie o jogo com a arma do Elecman, usando a seguinte password: B1,D1, C2, A4, B4.

# BATTLETOADS

Mesmo na versão em preto-e-branco do Game Boy, Battletoads consegue ser um jogo excelente. Alguns dos 12 estágios são iguais ao do jogo para 8 bits — como o do jet sky —, outros são totalmente diferentes. Mas o alto grau de ação e desafio continuam radicais.

# SONIC, THE HEDGEHOG

O personagem mais rápido dos videogames faz misérias nesta versão para o Game Gear. Os gráficos, o som e o nível de diversão são monstruosos. Um jogo imperdível.

## Dr. Robotnik

No último encontro com o vilão, na base celeste, você tem de ficar `a esquerda. No momento de atacá-lo, saia correndo e pule sobre o chefe, voltando rapidamente para a esquerda para evitar a bola elétrica. Este procedimento deve ser repetido no mínimo 10 vezes.

# ÍNDICE

**Estes são os jogos que saíram nas 12 edições do primeiro ano de Ação Games:**

## SUPER NES



## MASTER SYSTEM

## NINTENDO

## GAME BOY



## MEGA DRIVE

## MEGA-CD



## GAME GEAR



## MSX



## PC

ESPECIAL

# 300 JOGOS COM MAIS DE MIL DICAS!

AÇÃO ESPECIAL GAMES

SÓ DICAS

MANHAS RADICAIS PARA

MEGA ■ NINTENDO ■ MASTER
SUPER NES ■ G. BOY ■ G. GEAR

RETRO AVENGERS

UMA EDIÇÃO ESPECIAL DE AÇÃO GAMES

NAS BANCAS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: crimsonphoenix

Editada por: anderbass

Revista: evil_arthas

Edição extra: anderbass

*Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.*

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br